Año II Número 12 - 350 PTAS

TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA



Modo Versus
ETERNAL CHAMPIONS vs STREET FIGHTER II ¿CUÁL ES MEJOR?

¡¡TE REGALAMOS UN POSTER DE 16 PÁGINAS CON LA HISTORIA DE SONIC!!

HOBBY PRESS

¡GRAN EXCLUSIVA!
STREETS OF RAGE III, UN REGRESÓ DEMOLEDOR

8 414090 203500 00012

PRIMERA REVIEW DE SONIC 3 **97%**

Nuevos Enemigos, Nuevas Aventuras, Más Peligros...

¡¡TIEMBLA, SONIC!!


TRES VECES
¡Ha vuelto!. ¡El único!. ¡El irrepetible!. ¡El arrollador!. ¡El indiscutible!.
¡El héroe más admirado de las consolas planetarias, dispuesto a hacer sombra a su propia leyenda en una nueva y apoteósica aventura!.
SONIC 3. ¡EL SONIC que te hará olvidar a los anteriores!.
¿Eres rápido de coco?
¡Apúntate 3!
¿El cuerpo te pide acción?
¡Apúntate 3!
¿Te enrolla meterte en líos?
¡Apúntate 3!
¡Todo un nú
Unitros


MAS SONIC
Ve a reservarlo a la velocidad de SONIC y ... ¡¡ apúntate 3 !!
No esperes a que se agote. SONIC 3 es muy goloso y puede que más de uno se quede con las ganas. Para que ese no seas tú, te lo hemos puesto muy fácil. Recorta el cupón de este anuncio, y llévalo completamente rellenado a tu tienda favorita. Al entregarlo te darán el resguardo sellado que acredita tu reserva. Sin más. ¡¡Ya no se te escapa SONIC 3!!. Y ahí no acaba la cosa.Al canjear tu resguardo por el juego te llevas además un triple regalo. Algo único de SEGA, totalmente gratis: Un Maxi Poster SONIC 3, un adhesivo térmico y una original camiseta exclusiva, que causará sensación entre tus colegas. ¡¡Apúntate 3!!. Por cierto ¿que ellos aún no se han enterado?. Pues les haces fotocopias del cupón en blanco y que reserven su SONIC 3. ¡Rápido!. El 3 del 3, SONIC 3 te estará esperando. ¿Qué otro día podría ser si no?.
ímero uno!.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Del 3 al 24 de Febrero, tienes 3 semanas para reservar tu SONIC 3 y conseguir un exclusivo Pack con 3 regalos irrepetibles. Rellena las dos partes de este cupón e infórmate en tu tienda. Esta reserva no requiere ningún desembolso.
(Sello del Establecimiento)
NOMBRE
DIRECCION
C.P.
POBLACION
TELEFONO
SEGA
NOMBRE
DIRECCION
C.P.
POBLACION
TELEFONO
SEGA

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García Díaz
Redacción: Pilar Glez. Manjavacas, Manuel Del Campo, José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Abel Vaquero, María Alba
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: Javier Abad Martínez, A. Dos Santos, José A. Gallego
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel.: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España
Depósito Legal: M-2108- 1993

SUMARIO

Tres estrellas del baloncesto y la tercera parte de «Street of Rage» se unen en nuestra sección de grandes preestrenos.

Os mostramos en un amplio reportaje lo más interesante que Sega presentó durante la edición invernal del CES, celebrada en Las Vegas del 6 al 8 de enero. ¡De alucine!

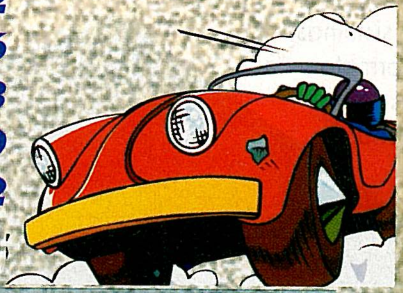
En TodoSega no queremos dejar ningún cabo suelto, por eso hemos decidido volcarnos en contaros lo que se cuece en los salones recreativos. Lo último, lo más interesante es «Virtua Fighter», el mejor juego de lucha de todos los tiempos.

En estas páginas analizamos al detalle todos los elementos diferenciadores de dos reyes de la lucha: «Street Fighter 2» y «Eternal Champion».



Dinosaurios, vampiros, luchadores de artes marciales, robots, vaqueros, jugadores de baloncesto... todo cabe en nuestra sección de novedades si hay calidad.

Año 2 - Nº 12 Marzo 1994



Él es nuestro último fichaje, un personaje amable e inteligente que está dispuesto a contestar todas vuestras dudas por enrevesadas que sean. ¿A qué esperáis para conocerle?

Con un poco de imaginación y habilidad una camiseta de Sonic será vuestra. Muchos amigos ya la han conseguido.

GUÍAS DE TRUCOS



En nuestras guías de trucos incluimos al detalle las aventuras de tres personajes llegados de épocas bien distintas, pero igual de apasionantes.



EL AÑO DEL 3

El próximo día 3 del 3, tendrá lugar uno de los acontecimientos más esperados por parte de los seguidores de Sega: el lanzamiento de Sonic 3.

Esta reaparición está siendo cuidada de una manera muy especial por parte de Sega -lógico-, y pronto vamos a poder vivir una de las invasiones publicitarias más aplastantes de la historia de los videojuegos. Pegada de carteles, videos promocionales, expositores especiales en las tiendas, regalos para quien reserve el cartucho, una original campaña de publicidad interactiva en televisión... todo un impresionante despliegue de medios para tratar de aupar a lo más alto al héroe de Sega.

Pero no nos engañemos, quien realmente va a conseguir que Sonic vuelva a ser aclamado como "el mejor" -si es que alguna vez ha dejado de serlo-, va a ser el propio Sonic: el puerco espín azul ha sido capaz de superarse a sí mismo y regresa protagonizando un juego que roza la perfección. Y eso es lo que realmente cuenta.

Si eres de los que gustan de correr cabeza abajo, de los que disfrutan con el vértigo, de los que sueñan por las noches con recoger más y más anillos, si te declaras sin tapujos enemigo incondicional de Robotnik, estás de enhorabuena. Sonic ha vuelto. Todo lo demás no importa.

Portátil y compatible con Mega Drive, Mega CD y Audio CD.

EN SEPTIEMBRE, SEGA MULTI-MEGA

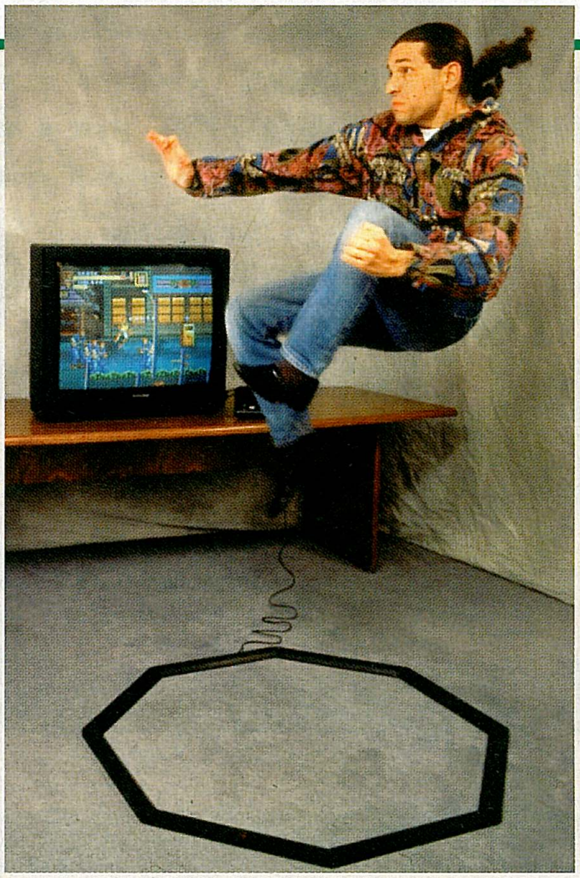


Va a ser el no va más en cuanto a sistemas portátiles de entretenimiento. Su formato será muy similar al de los conocidos "disc-man", pero sus posibilidades irán mucho más allá que las de estos aparatos.
Sega Multi-Mega es un soporte que permitirá reproducir cartuchos de Mega Drive, juegos de Mega CD y, por supuesto, CD's de audio. Es decir, estamos hablando de un aparato multimedia portátil que sumará las funciones de la Mega Drive y el Mega CD, todo ello incluido en una carcasa de dimensiones mínimas.
Por supuesto, estas características no han disminuido en nada sus capacidades técnicas, más bien todo lo contrario, puesto que se ha conseguido integrar en un espacio de 19,50 cms de largo por 13,75 de ancho un hardware mega potenete que cosntará de dos microprocesadores Motorola 68000 que correrán a una velocidad de 12,5 MHz, y dispondrá de un tiempo de acceso menor que un segundo.
Parece bastante seguro que Sega lanzará al mercado este aparato el próximo mes de septiembre, y que en el pack de venta irán incluidos un pad de seis botones, un adaptador de corriente, seis baterías Sega, un cable para video monitor estéreo, un juego de CD -que probablemente será «Ground Zero Texas»- y un cartucho de Mega Drive cuyo título aún está por determinar. (Se admiten apuestas).
El precio total de esta pequeña maravilla de la técnica rondará las 70.000 pts, y los interesados tendrán que estar muy atentos, pues en principio sólo se pondrá a la venta un pequeño stock de dos mil unidades. Seguiremos informando.

Diviértete y mantente en forma

MUÉVETE CON "ACTIVATOR"

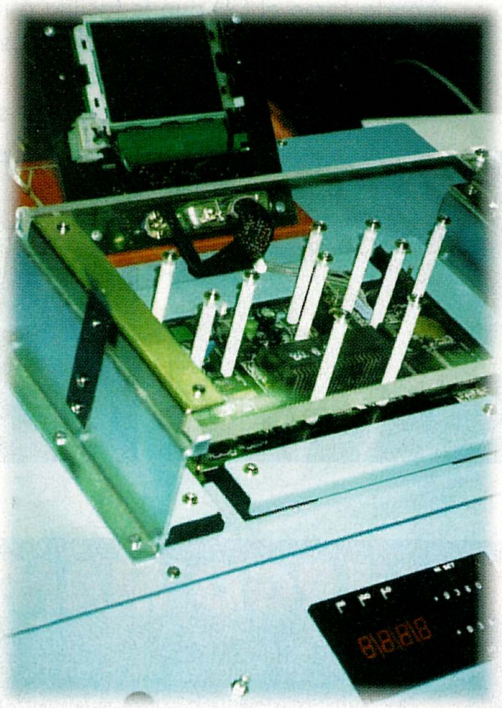
Un nuevo periférico está a punto de unirse a la familia Sega. Esta vez no se trata de un nuevo joystick, ni de un conversor para juegos de otra consola, ni siquiera un nuevo modelo de pistola. Se trata nada más y nada menos que de Activator, un curioso artefacto con forma octagonal en el que se incluyen varios sensores, a través de los cuales transmite a la Mega Drive los movimientos que se realizan dentro de él.
Su instalación es de lo más sencilla, pues se puede conectar fácilmente al puerto 2 de la consola. Una vez conectado, sólo resta meter el cartucho y disponerse a "hacer ejercicio" dentro de él. Aunque este periférico funcione como cualquier pad y sirva para cualquier tipo de juegos, es en los cartuchos de lucha donde se pone de manifiesto su enorme atractivo, aunque también es verdad que hemos estado probándolo y tenemos que reconocer que al principio cuesta un poco hacerse con él. ¡Todo depende del estado de forma en el que encuentres!
Gracias a este accesorio, el mundo de los juegos de lucha inicia una nueva etapa. A partir de ahora, todos podemos "sentir en nuestras carnes" lo que cuesta realmente vencer en un combate.



S.A.T. SEGA

Todos sabemos lo desagradable que es encontarse un día con que nuestra querida consola se niega a funcionar. Sega también lo sabe y por eso, ha decidido dar a sus usuarios un nuevo servicio encargado del mantenimiento y la reparación de sus productos.

A partir de ahora, serán los S.A.T. (Servicios de Asistencia Técnica) quienes se encargarán de vigilar "la buena salud" de nuestros equipos. En España, la empresa elegida para tan loable tarea ha sido VISONIC S.A. que cuenta con una importante experiencia en este campo. Desde el principio, esta empresa contará con un contacto permanente con Sega Japón para asegurar un abastecimiento total de piezas y también una amplia red de delegaciones repartidas por todo el territorio español.



Si quereís tener más información sobre donde se encuentra el S.A.T más cercano, podeís poneros en contacto con la sede central de Visonic S.A., calle Ardemans, 8. 28028-MADRID. Tlfnos. 356 37 36 - 356 37 34

NUEVOS JUEGOS DE ROL









Si eres aficionado al mundo de los juegos de rol y tienes una Mega Drive estás de enhorabuena. Dentro de muy poco, todos los fans de este tipo de cartuchos podréis empezar a disfrutar con lo que hasta ahora sólo se podía encontrar en las tiendas japonesas.

Abrirán boca dos cartuchos de gran éxito: LANDSTALKER y SHINING FORCE que, para salvar el pequeño problema del idioma, vendrán traducidos al inglés (pequeña faena, pero mejor que en japonés...).

Parece ser que pronto llegarán hasta nuestro suelo patrio nuevos títulos, pero mientras habrá que conformarse con lo que hay, que no es poco.









TOP 10 USA

1. **MORTAL KOMBAT** — Mega Drive
2. **SONIC CD** — Mega CD
3. **LUNAR CD** — Mega CD
4. **SILPHEED** — Mega CD
5. **STREET FIGHTER II** — Mega Drive
6. **ALADDIN** — Mega Drive
7. **GUNSTAR HEROES** — Mega Drive
8. **ECCO THE DOLPHIN** — Mega CD
9. **CASTLEVANIA** — Mega Drive
10. **NHL '94 HOCKEY** — Mega Drive

EL JUEGO DEL MES

LUNAR. THE

A estas alturas, el que un juego de rol se encuentre entre los más vendidos en Japón no sorprende a nadie, pues todos conocemos ya lo que nuestros amigos orientales prefieren a la hora de gastarse su dinero. Pero lo que ya no es tan "esperable", es que un juego de rol al poco tiempo de ser editado arrase en todas las listas de ventas de Estados Unidos.

Esto es precisamente lo que "Lunar.The Silver Star" ha conseguido gracias a unos gráficos impresionantes, espléndidas voces digitalizadas, apasionantes melodías y un argumento digno de la mejor película de animación. Todo ello co-



mo consecuencia de la utilización de un soporte como el CD que le facilita a los juegos de rol unas posibilidades hasta ahora desconocidas.

Game Arts ha aceptado el reto que su-

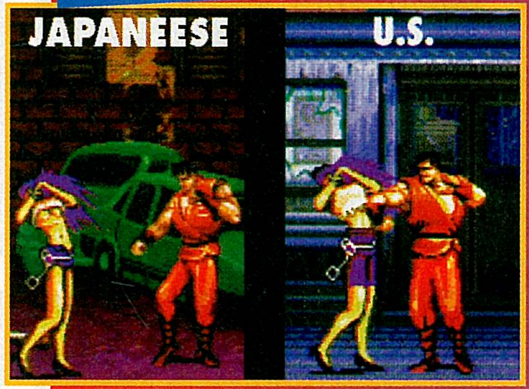






LA NOTICIA DEL MES

EL LARGO MANTO



En Sega of America no están para bromas. Las altas esferas han decidido que no aparezca en ningún video-juego ninguna escena "que pueda herir la sensibilidad del jugador", aunque para ello tengan que variar algunos gráficos con respecto a las versiones japonesas. Parece que la polémica originada con Mortal Kombat se esta dejando sentir en otros programas. Y la consecuencia es un caso tan curioso como este

USA V

SILVER STAR



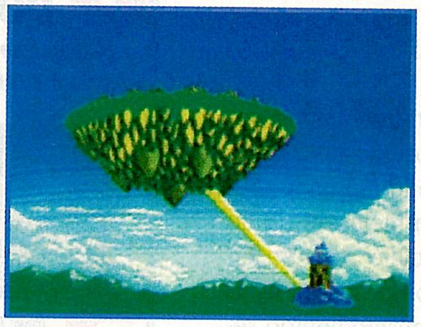
pone estrenar formato y ha conseguido el más completo juego de rol que podremos disfrutar en mucho tiempo.

En él, controlando los movimientos del joven Alex, nos internaremos en un mundo dominado por los dragones y la magia, con la única misión de convertirnos en Dragonmaster.

Habrá que seguirle los pasos muy de cerca a este curioso título, pues con estos antecedentes no sería de extrañar que arrasara también en España... ¡sobre todo si por fin alguien se dignase a traducir este tipo de juegos al castellano!

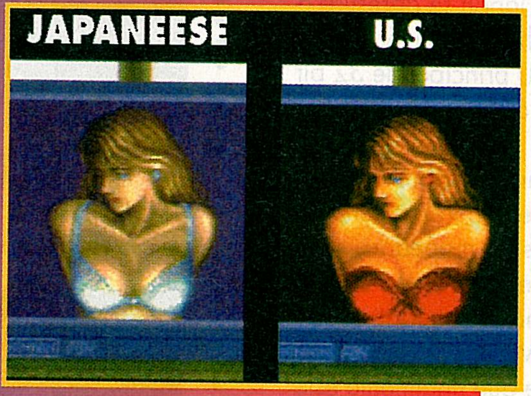






DE LA CENSURA

de Final Fight CD. Algunos fragmentos de este juego han sido modificados en la versión americana, de la forma tan peculiar que podéis comprobar en estas imágenes. No se trata de suprimir escenas violentas o modos sangrientos, si no de vestir a unas señoritas, que según los responsables de S.O.A., "iban demasiado ligeras de ropa". Como véis, la diferencia es apreciable, aunque no parece que fuera para tanto, ¿no?



TOP 10 JAPAN

1. SHINING FORCE 2 — Mega Drive
2. S. FIGHTER II PLUS — Mega Drive
3. SONIC CD — Mega CD
4. GUNSTAR HEROES — Mega Drive
5. PUYO PUYO — Mega Drive
6. THUNDER HAWK — Mega CD
7. GAUNTLET IV — Mega Drive
8. J. LEAGE PRO STRIKER — Mega Drive
9. SILPHEED — Mega CD
10. ECCO THE DOLPHIN — Mega CD

S JAPAN

NUEVO PROCESADOR DE 64 BIT PARA SATURN



La Saturn es, en estos momentos, mucho más que un simple diseño en un papel. Comienza a ser una realidad.

Los cambios no cesan en la elaboración de flamante soporte de Sega para finales del 94. Cuando aproximadamente se lleva realizado el 50% de la máquina, Sega of Japan ha anunciado recientemente la inclusión de un nuevo procesador para la Saturn. Este circuito consiste en un video procesador de 64 bits cuya función principal es la de operar con las imágenes de video, y al mismo tiempo servir como apoyo al procesador principal de 32 bit.

Esta noticia causó una gran confusión el la prensa especializada japonesa, puesto que de esta forma empezó a hablarse de lo que podría ser el llamado "sistema Saturn de 64 bit". Ante estas especulaciones, Sega of Japon se apresuró a confirmar que en realidad la Saturn se había convertido en un sistema "multi-procesador" con un CPU principal de 32 bit y un procesador adyacente para las imágenes de video de 64 bit. Alucinante, en cualquier caso.

Otros datos técnicos que se confirmaron sobre este soporte fueron la inclusión de un sistema de alto tratamiento de gráficos, posibilidad de realizar efectos de mapeado, sombreado y una paleta de 16 millones de colores. La Saturn tendrá 24 megabits de memoria RAM más 32 megabits adicionales propiedad del soporte CD-ROM.

En Japón también corren rumoeres de que finalmente este soporte no sea compatible con juegos de Mega Drive y Mega CD, y sí con la quinta generación de maquinas aracde de Sega.

De todos modos todavía es pronto para hablar del resultado final de este alucinante sistema, pero tranquilos, porque, porsupuesto, TodoSega os mantendrá al corriente.

HACIENDO EL ANIMAL

¿Animales? ¿quién dijo animales? ¿No son acaso estos bichos los seres más inteligentes, rápidos, audaces y encantadores del mundo?



1 SONIC

El rey indiscutible. ¿Alguien lo ponía en duda?



2 ECCO

El más inteligente de toda la lista. Con diferencia.



3 DONATELLO

¿Quién dice aún que las tortugas son lentas?



4 BUBSY

Se las da de listo, pero sigue teniendo "una espina clavada"



5 ZIZT

Una especie de "Swcharzenegger" en versión anfibia.



6 W. DOG

La viva prueba de que el perro fué el primer astronauta.



7 SPARKSTER

Nos ha ayudado a descubrir lo que es una zarigüella.



8 RAPTOR

Era inevitable. Ha sido el año de los dinosaurios.



9 POND

El agente secreto más fresco del barrio. ¡Qué majete!



10 YOSHI

¿Pero de dónde ha salido este bicho?

Entrevista en exclusiva a US3

"Sega es la mejor compañía de videojuegos"



Geoff Wilkinson y Mel Simpson -líderes de US3-, posan junto a la mejor revista de consolas de todos los tiempos.

Estos tres muchachos representan el sueño de cualquier chaval norteamericano. En menos de un año, han pasado de ser unos perfectos desconocidos a convertirse en el grupo revelación de la música "rap" actual.

Sin embargo, esta borrachera de éxito no les ha impedido seguir "dándole caña" a su hobby preferido (después de la música, claro): los video-juegos. Ellos han venido a España para promocionar su primer single "Cantaloop", pero en TodoSega no hemos querido perder la oportunidad de "interrogar" a unos aficionados consoleros tan ilustres.

TodoSega: Nos han dicho que sois "nuevos" en esto del videojuego...

US 3: ¡Uf! ¡Qué va! Nosotros ya éramos asiduos clientes de recreativas como Pacman o Defender, pero en casa comenzamos a jugar con Atari 2600 hace ya unos cuantos añitos. Después llegó la época de las consolas, y rápidamente nos aficionamos a Sega.

TS: O sea, que se puede decir que sois unos expertos en el tema.

US 3: Hombre, tanto como eso no, pero si es verdad que somos un tanto veteranos con respecto a gente de nuestra edad.

TS : Ten en cuenta que yo casi no había nacido cuando salió Atari 2600...

US 3: (Risas) Bueno, tampoco te pases...

TS: Ahora en serio, ¿cómo llegásteis a Sega?

US3: Llevábamos mucho tiempo pensando en comprarnos una consola, aunque no teníamos muy claro cuál. Al final, en una visita a Japón nos decidimos por una Game Gear, por aquello de la comodidad en los viajes y demás. Luego, nos gustó tanto que al volver a casa nos hicimos rápidamente con una Mega Drive. Sin duda, Sega es la mejor compañía de videojuegos.

TS: Lo dices porque estamos nosotros delante.

US 3: No, en serio. Creo que la cantidad y calidad de los juegos no se puede comparar a los de ninguna otra compañía.

TS : Y en estos momentos ¿qué juegos os tienen comida la cabeza?

US 3: Pues hay varios... «Mortal Kombat», «EA Soccer», «Batman Returns» de Game Gear, «Jurassic Park», aunque a todos nos sigue gustando Sonic.

TS: ¿«Mortal Kombat»?

US 3: Ya sé por qué lo dices. Sabemos que se ha armado mucho jaleo en torno a este juego. A mí me parece que cualquier telediario o película puede ser mucho más fuerte, ya que en el fondo «Mortal Kombat» es sólo un juego. De todos modos, no nos parece mal que clasifiquen los juegos por edades, aunque sea de forma orientativa. Así los padres pueden saber qué juego le están comprando a sus hijos.

TS: Parece que lo tenéis todo muy claro...

US 3: Es que hay veces que todo se exagera en exceso, y hay que mantener la cabeza fría para analizar las situaciones.

TS: Ya. Pues analízame el futuro del Mega CD.

US 3: ¿El Mega qué? Tranquilo, no te enfades, que estamos al día. Nos parece un acierto que Sega haya optado por este sistema, pues tenemos entendido que tiene muchas más posibilidades. Además nos han dicho que la música de estos juegos es alucinante.

TS: El grupo norteamericano MR Big ha colaborado en uno de esto juegos.

US 3: ¿Sí? No lo sabíamos... son muy buenos. Pues a nosostros nos encantaría realizar la banda sonora de un juego.

TS : ¿Es una indirecta?

US 3: Tal vez a cambio de un Mega CD podríamos aportar alguna cancioncilla.

TS: De momento, podríais empezar participando en el concurso de "rap" de Hobby Consolas con el cartucho Toe Jam & Earl.

US 3: ¿Hay un concurso de "rap"? ¿podemos presentarnos?

TS: Lo siento, para vosotros ya se ha acabado el plazo.

US 3: Es una lástima porque podíamos haber ganado.

TS: Bueno, conformaos con darle un "consejo" a la gente de Sega.

US 3: Que sigan en esta línea. Son los mejores. ¡Ah! Un saludo a todos vuestros lectores, y decirles que compren nuestro disco.

Desparpajo, desde luego, no les falta.



Dos de los componentes de US 3 posan junto al autor de esta entrevista, Manolo del Campo.

El triple de la victoria

- **Jammit**
- **Mega Drive**
- **Virgin**
- **Marzo**

- **Barkley** shut up and Jam!
- **Mega Drive**
- **Accolade**
- **Abril - Mayo**

- **Hyper Dunk**
- **Mega Drive**
- **Konami**
- **Marzo**

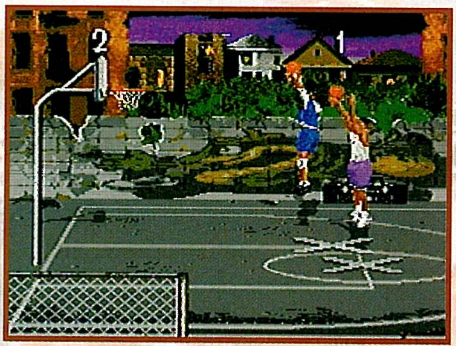
El baloncesto está de moda. Por eso, nuestra Mega Drive se prepara para recibir una avalancha de lanzamientos que va a romper con todo. De aperitivo, echad un vistazo a estas tres joyas del deporte de la canasta.

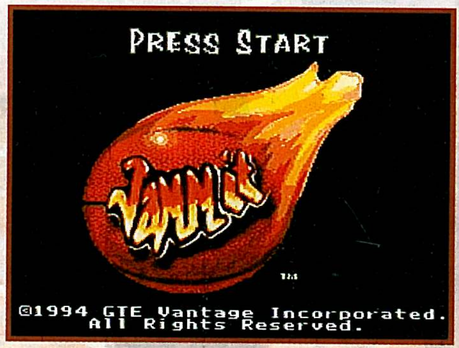
No podemos decir que los juegos de baloncesto sean algo novedoso en las consolas. Casi podríamos decir que los juegos deportivos, y los dedicados al basket en particular, nacieron junto a las máquinas de videojuegos. Así, a medida que las posibilidades técnicas de unas mejoraban, los otros se adaptaban a lo que se les ofrecía con una enorme rapidez. El resultado lógico era la evolución de este tipo de juegos siempre hacia horizontes más originales. Los hubo que apostaron por la jugabilidad, mientras que otros se decantaban por la recreación "casi perfecta" de un partido de baloncesto. Todo valía para acaparar a los potenciales compradores. Pero hubo algo que casi todas las compañías olvidaron al empeñarse en "imitar la NBA". Ese algo se llamaba **"Playground",** el baloncesto más practicado por los jóvenes americanos. Esta modalidad se desarrollaba en las calles y difería del juego tradicional en cuanto a número de jugadores (uno o dos por equipo) y en cuanto a reglas. El tiempo de juego no era lo importante, sino el llegar primero a una determinada cantidad de puntos o conseguir éstos desde un cierto lugar. Bastante más simple que el basket clásico y mucho más divertido. **Virgin** ha visto el filón sin explotar que este tipo de juego ofrecía, porque ahora se ha decidido a lanzar este **«Jammit»,** que traslada a vuestras pantallas lo mejor que esta modalidad puede ofrecer.

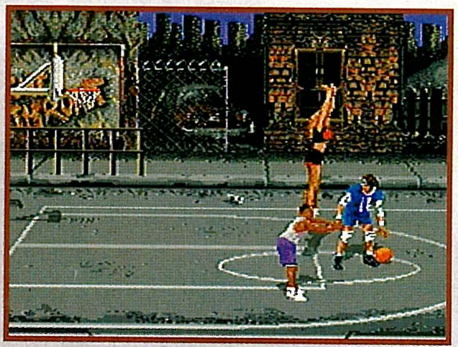
Eligiendo entre alguno de los tres personajes disponibles (Roxy, Chill o Slade) podremos disputar una variada lista de competiciones, siempre con reglas diferentes para cada una de ellas pero con algo en común: una enorme adicción y jugabilidad.



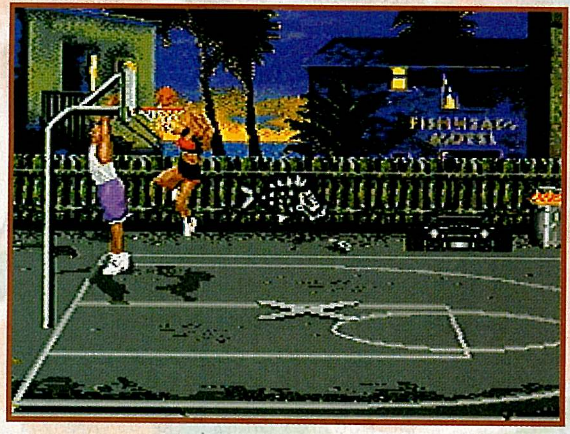
JAMMIT



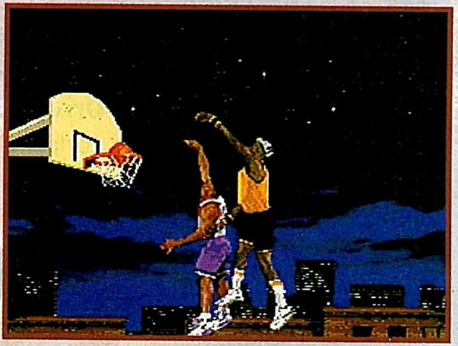






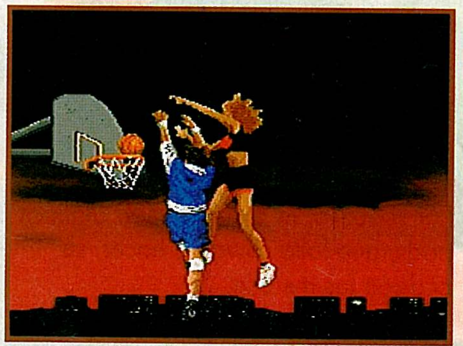


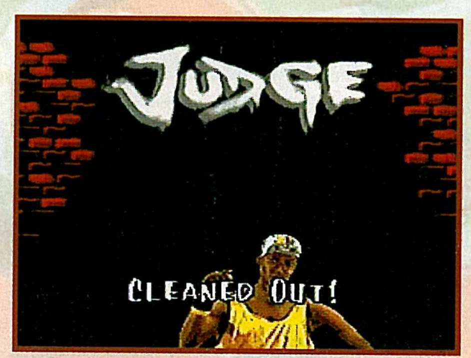
A pesar de la cantidad de juegos sobre baloncesto que existen, la modalidad "playground" (o basket callejero) había sido olvidada hasta ahora. Al parecer, Virgin ha visto una nueva posibilidad de éxito y diversión con «Jammit».

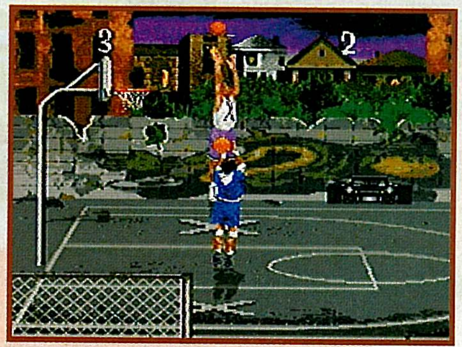




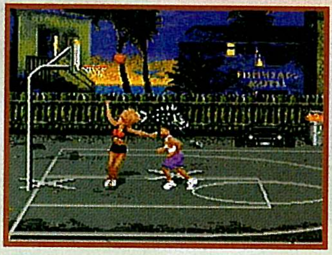
Con «Jammit» podréis disfrutar del baloncesto que más éxito tiene en los Estados Unidos.

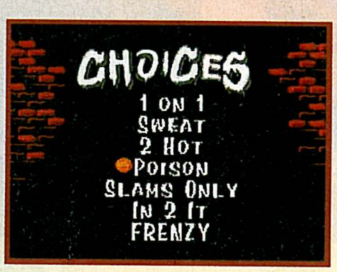


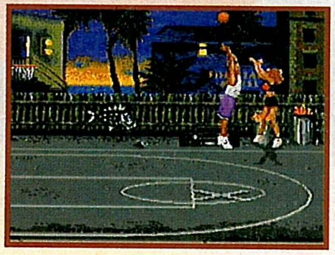












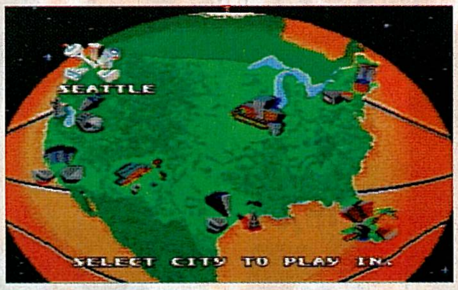
MEGA PREVIEW

Barkley
SHUT UP AND JAM!

Tras la renuncia hace unos años de Magic Johnson y la reciente retirada de Michael Jordan, la NBA está de capa caída. Suerte que aún nos queda **Charles Barkley** para animar la liga. Y es que, a partir de ahora, nos la piensa animar mucho más a los usuarios de **Mega Drive** dando su nombre a un nuevo cartucho de baloncesto. La compañía americana **Accolade** ha sido la encargada de realizar el juego y este ha sido concebido como una competición de "dos contra dos" que se desarrolla a través de varios tipos de canchas (playas, aparcamientos, etc).

Además de tener la posibilidad de elegir al famoso Charles, también podremos jugar con una larga serie de participantes, a cual más completo y habilidoso.

Buenos gráficos, marchosas melodías y un **sinfín de opciones** son las mejores cartas de presentación para un juego que muy pronto podremos disfrutar todos.









HYPERDUNK
THE PLAYOFF EDITION

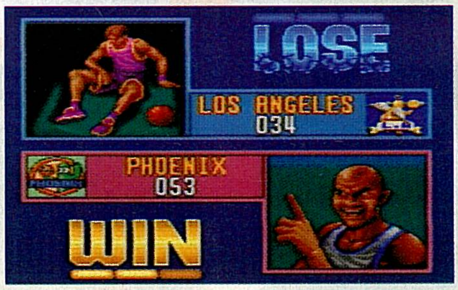
El mundo de los juegos deportivos ya tiene un nuevo "competidor". Se trata ni más ni menos que de la compañía japonesa Konami, que se decide a debutar con **«Hyper Dunk».** Con este cartucho, podremos disfrutar de la emoción del baloncesto en su estado más puro: competiciones de Play Off y partidos amistosos serán a partir de ahora nuestros nuevos retos. Entre las novedades, no podemos dejar de comentar la **opción de password,** que nos permite continuar nuestra liga en otro momento, y la **posibilidad de conectar hasta ocho pads** de control (mediante Segatap) con los que un partido de «Hyper Dunk» puede convertirse en toda una experiencia para contar a nuestros amigos, (si es que nos queda alguno que no esté agarrado a un pad).

Como podéis observar en las imágenes de alrededor, las posibilidades de este cartucho son inmensas.

Por si acaso, id consiguiendo algunos pads, que falta os van a hacer. La ocasión los merece.










ETERNAL
CHAMPIONS
LARCEN
TRIDENT
RAX
JETTA
SHADOW
XAVIER
MIDKN.
Un combate a muerte entre los campeones de lucha más grandes de todos los tiempos ¡ETERNAL CHAMPIONS!. No hay nada igual. 24 Megas devastadores dan vida a un total de 9 luchadores que desatan sus malas artes en la tormentosa búsqueda de la inmortalidad. ¡Sólo puede quedar uno!. La gloria no se comparte. Tras el modo de entrenamiento ya no hay excusas que valgan, entrarás en la competición hacia la batalla final. (3 modos a elegir). ¡ETERNAL CHAMPIONS!. Los elegidos no hacen concesiones, 35 golpes por luchador, tres velocidades en combate, repetición instantánea de golpes. Los Sprites son los más grandes que hayas visto. Su potencia de pegada no tiene comparación. ¡ETERNAL CHAMPIONS!. Gráficos incomparables con el fondo interactivo: misiles autocontrolados, ventiladores mortíferos, hiperdescargas eléctricas... Una lucha sin cuartel, con juego para la eternidad. Los demás juegos de lucha (STREET FIGHTER II Special Champion Edition, MORTAL KOMBAT de Mega Drive) son el mejor entrenamiento. Lo necesitarás. ETERNAL CHAMPIONS. La hora de la verdad.
SE HAN JURADO ODIO ETERNO Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO
LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO EN 24 MEGAS DEVASTADORES
BLADE
SLASH
24 MEGAS
SEGA
MEGA DRIVE
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros

Vuelve la furia a las calles

■ **Mega Drive**
■ **Sega**
■ **Abril**

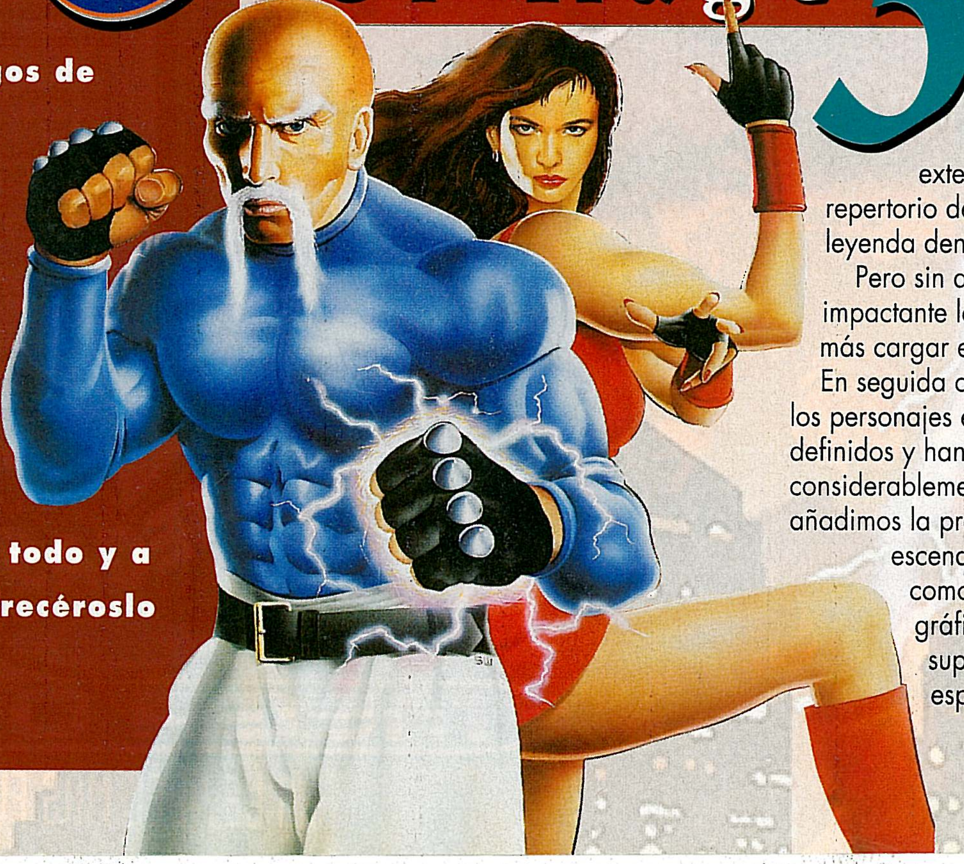
24 megas, cinco luchadores a elegir, nuevos escenarios, más enemigos, insuperable calidad técnica... Estas son algunas de las virtudes que se encuentran en la tarjeta de presentación de la secuela más esperada de los últimos tiempos en cuanto a juegos de lucha se refiere. Streets of Rage está preparando su regreso. Y TodoSega se ha adelantado a todo y a todos para ofrecéroslo en exclusiva.

Desde que el primer Streets of Rage apareció en Mega Drive hace un par de años, esta saga no ha hecho más que crecer en calidad, prestigio y espectacularidad. No es de extrañar, por tanto, que esta tercera parte se haya convertido en uno de los cartuchos más esperados de los últimos tiempos. Máxime, cuando la propia Sega desde hace meses ha estado alardeando de que si 24 megas, de que si cantidad de enemigos, de que si un montón de escenarios de lujo...

¿Exageraciones? En absoluto. Para nosostros es un honor ser los primeros en poder reconocer que pronto tendréis ante vosotros una de las creaciones más sobresalientes que se hayan visto en una consola.

Pero vayamos al grano. La primera y más espectacular sorpresa que nos depara el cartucho es la inclusión de dos nuevos personajes. Por otro lado, el grandullón de Max ha abandonado las armas, y ahora el protagonismo es compartido por los otros tres personajes de la segunda parte -Axel, Blaze y Skate-, más un extraño individuo con pinta de maestro de Kung Fu y un canguro llamado Victy que entra en escena en la segunda fase del juego.

STREETS of Rage 3



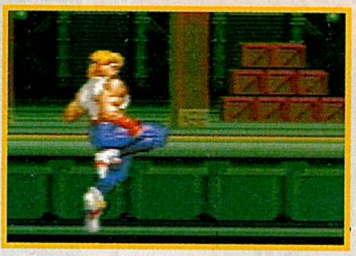
Por supuesto, a ninguno de los cinco luchadores le faltará el extenso y espectacular repertorio de golpes que ya casi es leyenda dentro de este género.

Pero sin duda, el aspecto más impactante lo encontraréis nada más cargar el juego.

En seguida os daréis cuenta de que los personajes están mucho mejor definidos y han aumentado su tamaño considerablemente. Si a esto le añadimos la presencia de unos escenarios sublimes, tenemos como resultado una calidad gráfica, sinceramente, ha superado todas nuestras espectativas.

Tres viejos conocidos







Axel

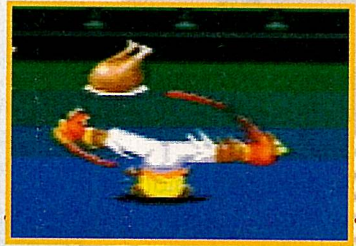






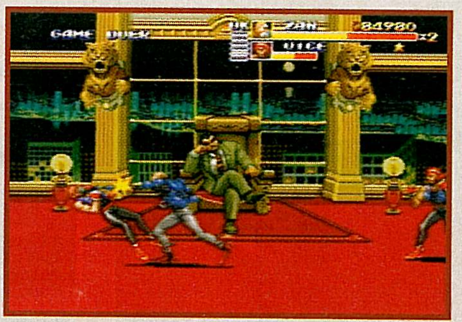
Blaze







Skate



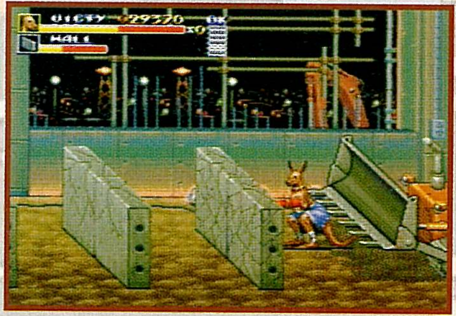
Nuevos protagonistas, más enemigos, decorados impactantes... ¡una pasada!





La calidad de Strreets of Rage 3 ha estado incluso por encima de todas las espectativas.







Era uno de los títulos más esperados... (sobre todo por nuestra redacción), Sega había venido contando elogios sobre él desde hacía varios meses... Ahora, con Streets of Rage 3 entre las manos, no podemos contener la emoción.





Dos nuevos invitados





Victy





Zan

En cuanto al catálogo de enemigos os adelantamos que ha sido completamente renovado, incluyéndose ahora unos individuos realmente curiosos -ya os hablaremos del "polémico" jefe de la primera fase- ante los que deberéis estar preparados para cualquier cosa.

Todo esto, como veis, resulta muy prometedor, pero lo que seguramente va a llamar más vuestra atención es el hecho de que a partir del quinto nivel habrá momentos en los que no deberéis limitaros a avanzar en horizontal, sino que tendréis que tomar decisiones, elegir itinerarios o buscar a los enemigos entre laberintos.

Éstas y muchas otras increíbles cualidades más las encontraréis muy pronto en la tercera entrega de un juego que, una vez más, ha conseguido superarse a sí mismo.

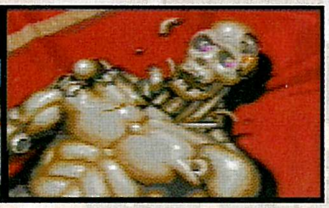
BATTLE MODE: los héroes luchan entre sí





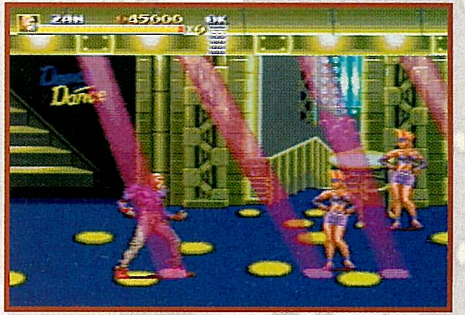
El equipo de programación nos ha sorprendido con la inclusión de un nuevo modo de juego. Ni más ni menos que la posibilidad de realizar combates one-on-one entre los protagonistas del cartucho. Al más puro estilo S.F. II podremos competir en un combate al mejor de tres rounds, y con la posibilidad de elegir los escenarios que aparecen en el juego. ¡Increíble!





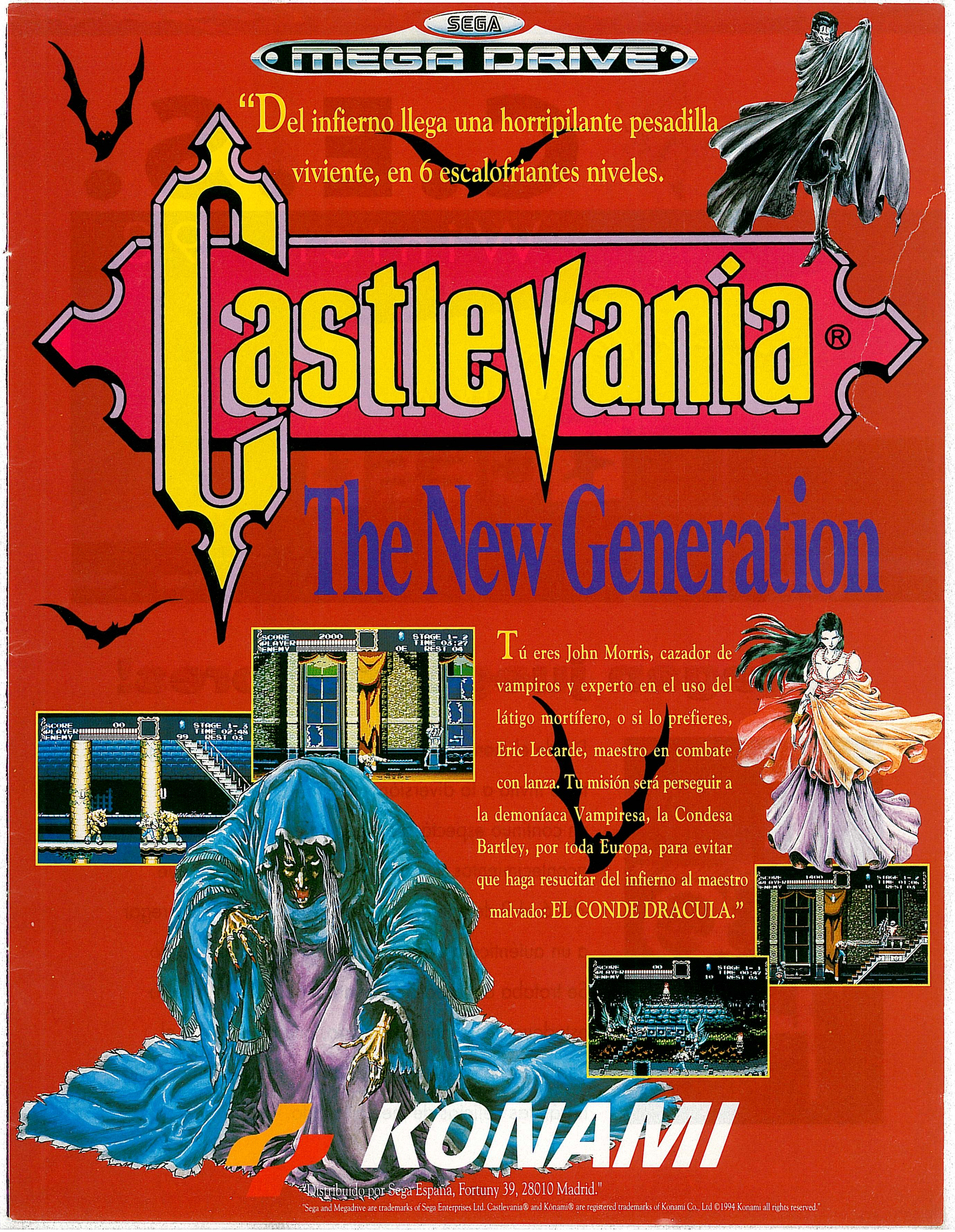



Este cartucho ha conseguido mostrar hasta 35 colores simultáneos en pantalla.

El genial Yozu Koshiro ha sido el encargado de realizar la "original" banda sonora del juego.





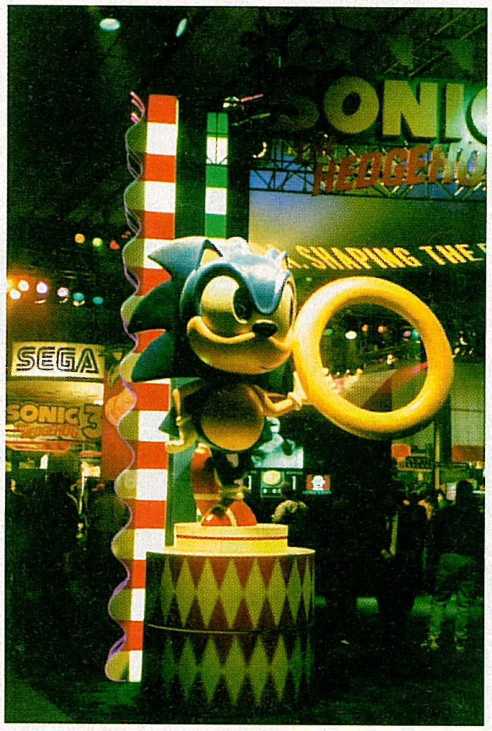
SEGA
MEGA DRIVE
"Del infierno llega una horripilante pesadilla viviente, en 6 escalofriantes niveles.
Castlevania®
The New Generation
Tú eres John Morris, cazador de vampiros y experto en el uso del látigo mortífero, o si lo prefieres, Eric Lecarde, maestro en combate con lanza. Tu misión será perseguir a la demoníaca Vampiresa, la Condesa Bartley, por toda Europa, para evitar que haga resucitar del infierno al maestro malvado: EL CONDE DRACULA."
KONAMI
"Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid."
"Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Castlevania® and Konami® are registered trademarks of Konami Co., Ltd ©1994 Konami all rights reserved."

C.E.S.

Winter '93



¡Hagan juego, señores!



Desde el momento en que se pone el pie en Las Vegas, todo invita a la diversión y el lujo. La ciudad entera es un continuo espectáculo. Pero de entre todos los acontecimientos que allí tienen lugar hubo uno que -del 6 al 9 de enero pasados-, fue capaz de congregar a un auténtico aluvión de jugones de todo el mundo. Se trataba de la edición invernal del C.E.S., la feria estadounidense del videojuego, que reunió bajo el mismo techo a los cientos de cartuchos que muy pronto harán las delicias de medio mundo.

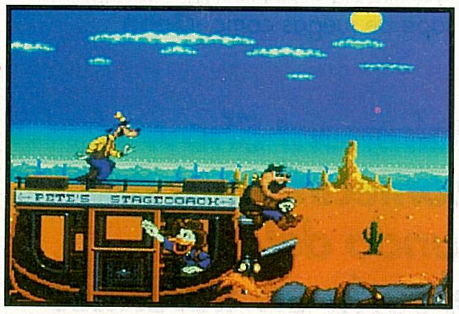
Absolute

La diversión por bandera

Haciendo honor a su nombre, la firma estadounidense presentó un lote de novedades a cual más interesante. **«Rocky and Bullwinkle»** para Mega Drive presenta a Boris y Natasha en una lucha contra todo tipo de adversidades. Por su parte, la



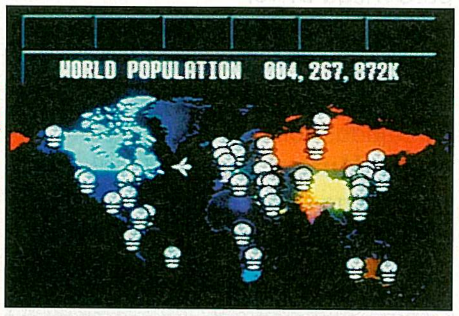
"Battle Fantasy". *Mega CD*



"Goofy's Hysterical H. Tour". *Mega CD*

versión para Mega CD de **«Super Battletank 2»** os hará recordar las emociones de la reciente Guerra del Golfo. Imágenes digitalizadas, sonidos espeluznantes y todo lo demás forman un cóctel explosivo.

Volviendo a Mega Drive, tenemos el lanzamiento de **«Goofy's History**



"Three World War". *Mega CD*

Tour», en el que el personaje de Walt Disney debe sortear los innumerables peligros que le acechan en medio de unos decorados de película. Por cierto que Absolute y Extreme Entertainment han unido sus fuerzas para lanzar **«Riddick Bowe Boxing»** en Game Gear, con todos los castañazos que se puedan imaginar sobre el cuadrilátero de la portátil. En esa misma consola veremos **«Choplifter III»,** donde a bordo de un helicóptero AH-90 salvaréis a la humanidad de esos indeseables terroristas.

Acclaim

Para quitarse el sombrero

Todos sabemos cómo las gasta esta compañía desde que pudimos gozar de un cartucho como **«Mortal Kombat».** Sin embargo, no sólo de mamporros vive el consolero, y, para que lo podáis comprobar vosotros mismos, saldrá pronto en Mega Drive **«Bart's Nightmare»,** donde nuestro amiguete televisivo se echa una divertida cabezada. En esa misma consola recibiremos la visita de **«Terminator 2»: The Movie y Super High Impact.** Tampoco se podrán quejar los usuarios de Game Gear con títulos como **«Spiderman 3»** e **«Itchy and Scratchy»,** esa pareja que se lleva como el gato y el



"Bart's Nightmare". *Mega Drive*

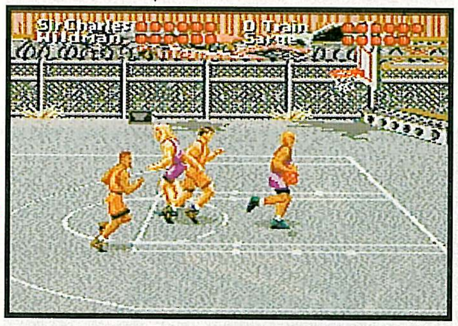
ratón en la serie de los Simpson. La versión de este juego para Mega Drive os hará vivir un sinfín de aventuras desternillantes ayudados por vuestro aplastante martillo.

Accolade

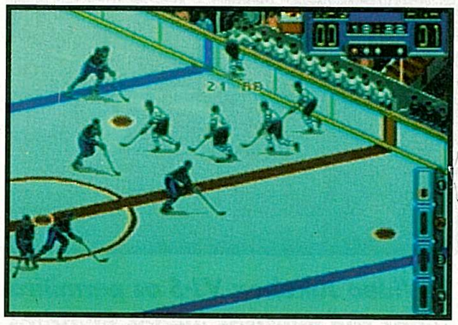
Vuelve el lindo gatito

Uno de los regresos más esperados va a ser sin duda el de **«Bubsy the Bobcat»** a Mega Drive.

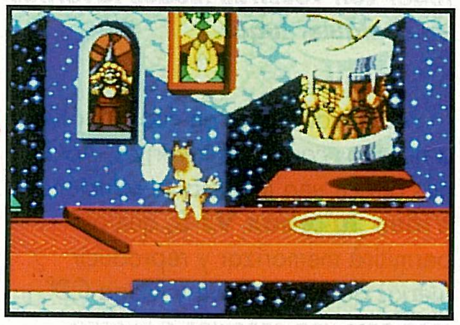
Después de hacer incluso sus pinitos en la televisión norteamericana, el incansable minino se prepara para salvar el pellejo ante la amenaza de secuestro de un villano impresentable. El juego presenta



"Barkley". *Mega Drive*



"Brett Hull". *Mega Drive*



"Bubsy the Bobcat II". *Mega Drive*

infinidad de escenas pintorescas y unos decorados para maullar de asombro.

A toda velocidad llega también **«Speed Racer»** a la 16 bits de Sega. Esta versión se subtitula **The Challenge of Racer X** y es todo un desafío a vuestros reflejos y habilidad al volante del incomparable Mach 5.

Si lo que os va es el deporte americano, podéis unas partiditas a **«Brett Hull Hockey»** para Mega Drive, o bien machacar la canasta rival en **«Charles Barkley: Shut Up and Jam»,** un original cartucho de baloncesto callejero que tiene como protagonista a ese monstruo sagrado de la NBA.



"Bubsy the Bobcat II". *Mega Drive*

ASG

Que no nos falte de "na"



El Video Jukebox VJ-S os permitirá jugar con vuestros juegos favoritos en cualquier lugar.

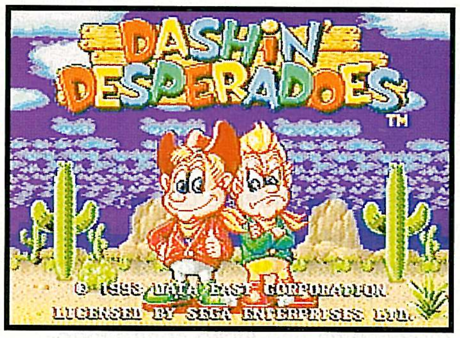
Para poder jugar en cualquier lugar a nuestros cartuchos favoritos, ASG nos ofrece una inferesante solución: el **Video Jukebox VJ-S,** que os permitirá memorizar y reproducir juegos de Mega Drive y Mega CD mediante una conexión a vuestra consola. Y no sólo eso, sino que se pueden conectar más unidades a un aparato creado con el único fin de divertir.

Acción sin límites y gráficos de los que hacen época se juntan en un juego que no debéis pasar de largo.

También en Mega CD afinaremos nuestra puntería con **«Soul Star»**, con 40 misiones que se desarrollan en seis planetas diferentes. En esa misma línea de acción aparecerá para Mega Drive **«Skeleton Krew»,** donde unos mercenarios lucharán en unos escenarios iguales a los de Smash TV.



"Skeleton Krew". *Mega Drive*



"Dashin' Desperadoes". *Mega Drive*

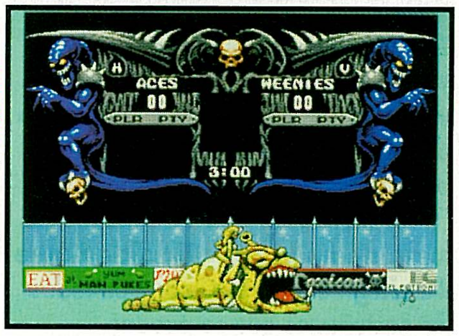
Electronic Arts

Todo el mundo a hacer deporte

Está visto que los programadores de Electronic Arts nos hacen sudar la gota gorda en nuestras consolas.

Menos mal que uno ya está en forma después de tanto ejercicio... Lo que no impide que siga disfrutando a tope de juegos como **«John Madden Football '94»,** una joya de la programación que conserva la perspectiva y los equipos reales de la legendaria serie de fútbol americano para Mega Drive.

Después de asombrar a medio mundo con **«EA Soccer»,** los chicos de EA quieren hacernos reír a carcajadas con una genial locura como **«Mutant League Hockey»** para Mega Drive, donde unos seres aberrantes disputarán un demencial



"Mutant League Hockey". *Mega Drive*

El Computer Entertainment Show de Las Vegas es el acontecimiento más importante del mundo del videojuego. Asistir a él sería un auténtico sueño para cualquier buen aficionado.

Core

Latidos de diversión

Debemos alegrarnos de que el "corazón del videojuego" siga latiendo tan fuertemente, sobre todo si ello nos va a permitir disfrutar de juegos como **«Bubba 'N Stix»** para Mega Drive y Mega CD. El protagonista del mismo ha sido capturado por unos alienígenas, y este mocosete ama demasiado la libertad...

Más emociones, y de las fuertes, llegan al Mega CD con **«AH-3 Thunderstrike».**



Bubba

Data East

¡Vaya par de pistoleros!

Originales sí que son los protagonistas de **«Dashin' Desperadoes»** para la Mega Drive. Un par de pistoleros chiflados que recorren a toda velocidad la pantalla de vuestra consola con una singular perspectiva de "split screen" y enemigos para dar y tomar. A continuación, pondremos rumbo a alta mar con **«High Seas Havoc»** para Mega Drive, donde tendremos que darles un buen escarmiento a esos piratas de tres al cuarto si es que no queremos que nos haganm la vida imposible.



"NBA Showdown '94". *Mega Drive*

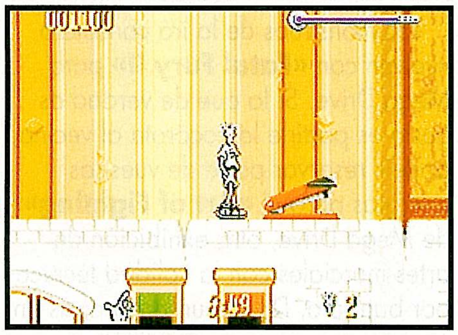
partido de hockey.

Si os gusta de verdad el deporte de la canasta, no debéis perderos el **«NBA Showdown '94»** y el **«Shaquille O'Neal»**, ambos para Mega Drive, que prometen ser los definitivos.

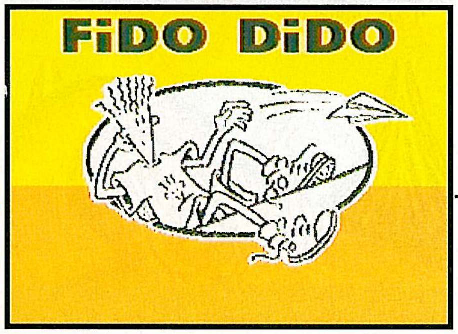
Kaneko

Unas plataformas muy sabrosas

Para chuparse los dedos de diversión está la última producción de Kaneko para Mega Drive, **«Chester Cheetah Wild Quest»,** con sus doce plataformas protagonizadas por la mascota de Matutano. El chulesco guepardo tendrá que abrirse camino por escenarios repletos de arenas movedizas, buitres y mosquitos. Por su parte, **Fido Dido,** la mascota de Seven Up, es el extraño protagonista en blanco y negro de un original cartucho para Mega Drive, que lleva la etiqueta de plataformas.



"Fido Dido". *Mega Drive*



"Fido Dido". *Mega Drive*

Heartbeat

En forma con Mega Drive

Por fin los papis le van a encontrar una utilidad a esa consola vuestra que tanto maldicen. Dentro de poco saldrá al mercado un periférico que permitirá conectar aparatos de gimnasia a la Mega Drive, y así reproducir los ejercicios a través de los movimientos de los personajes de los juegos. Los primeros juegos compatibles con el Heartbeat son **«NHLPA Hockey»** y **«Outworld 2375 AD».** Más adelante otros cartuchos de MD serán compatibles.

Psygnosis

Magos de la programación



"Wiz'N'Liz". *Mega Drive*



"Wiz'N'Liz". *Mega Drive*

Como por arte de birlibirloque, Psygnosis se ha sacado de la chistera un par de protagonistas para uno de sus últimos juegos para Mega Drive, **«Wiz 'N Liz».** Estos magos tendrán que buscar por los niveles del juego los hechizos necesarios para llevar a cabo sus sortilegios. Si elegís la opción de dos jugadores podréis ver la acción con perspectiva de "split screen". Por otra parte, **«Puggsy»** para Mega Drive y Mega CD se aventurará por más de 50 niveles en busca de su nave espacial.



"Virtua Racing". *Mega Drive*

Sega

La gran fábrica de ilusiones



"Tomcat Alley". *Mega CD*

Para empezar, nada mejor que un **Sonic** gigante anunciando su regreso a Mega Drive. Tampoco debéis perderos las excelencias de **«Virtua Racing»** para la misma consola, una formidable conversión de la recreativa. También los forofos de lo americano tendrán su dosis de adicción con **«World Series Baseball»,** un juego que cuenta con el respaldo de la Major League Baseball. Pero si lo que os apetece es un emocionante juego de rol, os recomendamos **«Shadowrun»** para Mega Drive. El Mega CD se verá engrandecido con el lanzamiento de **«Tomcat Alley»,** con actores reales.



Sega presentó la última maravilla en soportes: Multi Mega o, lo que es igual, Mega Drive + Mega CD.



"X-Man". Game Gear

En cuanto a los nuevas máquinas de Sega, el casco de realidad virtual se acerca a pasos agigantados. Con todo, la gran sorpresa de Sega fue su nueva **consola CDX**, una portátil a pilas que reproduce juegos de Mega Drive y Mega CD en un solo aparato. La tecnología punta en el bolsillo.

Sony

Celuloide a las consolas

Sony parece haberse especializado en conversiones cinematográficas. Después del excelente **«Dracula»** para Mega CD, ahora nos entusiasma con **«Last Action Hero»** para Mega Drive. Si os fallan los engranajes, podéis poner a prueba las neuronas con **«Gearworks»** para Game Gear, donde tendréis que colocar una serie de ruedas dentadas para que toda la cadena que aparece en pantalla funcione.



"Cliffhanger". Mega Drive



"L.A. Hero". Mega Drive

Spectrum Holobyte

Juegos especialmente divertidos

El juego más esperado es **«Star Trek: The Next Generation»** para Mega Drive. Si queréis descargar adrenalina, nada como una partida al **«Beastball»** de Mega Drive, una combinación de fútbol y batalla campal. Y para calidad, la de **«Tinhead»,** un juego repleto de escenarios futuristas plagados de peligros.

Presentación de nuevos ídolos, conversiones de títulos ya conocidos... ¡todo cabe en el C.E.S.!

Sunsoft

El mayor espectáculo del mundo



"Beauty & the Beast". Mega Drive

¡Pasen y vean, señores! **«Aero the Acrobat»** vuelve con nuevos bríos y más ritmo a nuestras consolas. Otra interesante novedad de Sunsoft es el lote **«Disney's Beauty and the Beast»** para Mega Drive, compuesto por dos juegos. No perdamos de vista **«Pirates of Dark Water»** para Mega Drive, con filibusteros al asalto de nuestras pantallas, o, para la misma consola, **«Bubble and Squeak»,** dos plataformeros que utilizan su goma de mascar como arma.



"Aero the Acrobat". Mega Drive

Sports Sciences

La ciencia al servicio del jugón

Los fanáticos del golf podrán emular a sus ídolos con el **«TeeV Golf»**. Este periférico en forma de palo de golf se conecta a la Mega Drive y permite ejecutar los golpes de vuestro juego favorito con un realismo sin precedentes. Va alimentado por pilas e interactúa con el accesorio que se coloca en el suelo. El TeeV Golf es compatible con todos los juegos de golf existentes para Mega Drive.

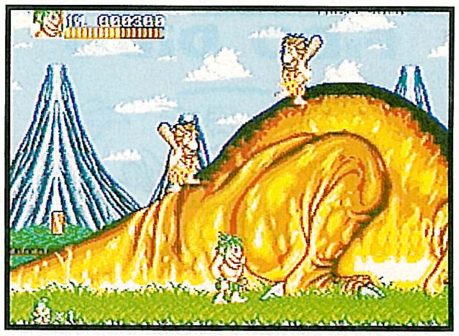
Takara

Furibunda conversión



"Art of Fighting". Mega Drive

Los monstruos de la ira consolera vuelven con **«Fatal Fury II»** para Mega Drive. Si lo que de verdad os gusta es partirle la cocorota al vecino, podéis reservar parte de vuestras energías para el **«Art of Fighting»** de Mega Drive, otra exhibición de artes marciales con la calidad técnica por bandera. Dando un paso atrás en



"Joe & Mac". Mega Drive

el tiempo, conoceremos las peripecias de **«Joe and Mac»** (Mega Drive), una pareja de trogloditas que tendrá que vérselas con los malvados hombres de Neanderthal. Por último, debemos anunciar otra furibunda conversión de Neo Geo para Mega Drive: **«Samurai Showdown»**. Todos los castañazos imaginables y alguno que otro impensable.

Tengen

Nacido para golear



"Marko's M. Football". *Mega Drive*



"Marko's M. Football". *Mega Drive*

«Marko's Magic Football» para Mega Drive y Game Gear os permitirá demostrar vuestras habilidades futboleras en lalucha contra unos despreciables terroristas. También podréis darle al pad de lo lindo con **«SuperBike Challenge»** para Mega Drive. Volviendo a la portátil de Sega, tpodréis saborear las excelencias de un cartucho como **«Pinball Wizard».**

THQ

¡Qué divertida es la sencillez!

Seguramente alguna vez os habréis parado a pensar que en el mundo de las consolas lo más sencillo acaba siendo lo más divertido. Ese parece ser el lema de THQ, una compañía norteamericana especializada en conversiones de películas taquilleras sin grandes pretensiones y series de dibujos animados. Así, pronto podremos ver en nuestras consolas **«Lawnmower Man»**, donde una acción sin límites se desarrolla en medio de un mundo de realidad virtual. **«Ren and Stimpy»,** los geniales protagonistas de la serie emitida en España, vuelven a hacer de las suyas en Mega Drive con su insoportable conducta y sus ruidos... ¡ejem! corporales.



"The Lawnmower Man". *Mega CD*

Prácticamente la totalidad de las compañías importantes mostraron su enorme interés por la Mega Drive y el Mega CD.



"The Lawnmower Man". *Mega CD*

Vic Tokai

Un fantasma anda suelto

SCRATCH GOLF

Comenzamos con **«Mansion of Hidden Souls»** para Mega CD, una tenebrosa aventura con perspectiva frontal donde tendréis que ahuyentar todos los espíritus malignos. Otras novedades son **«Columns III»** para Mega Drive, el genial rompecabezas al estilo Tetris y **«Scratch Golf»** para Game Gear, un simulador de golf para todos los forofos del "green".

Virgin

Diversión en estado puro

Para regocijo de los usuarios de la portátil, **«Aladdin»** será convertido a GG. Un punto se han marcado los programadores de Virgin con **«Jammit»** para Mega Drive. Además, en todos los formatos de Sega hará su entrada **«The Jungle Book».** Y si tenéis una Mega CD, podréis flipar con **«Terminator»,** otra conversión de la primera "peli".



"Aladdin". *Game Gear*



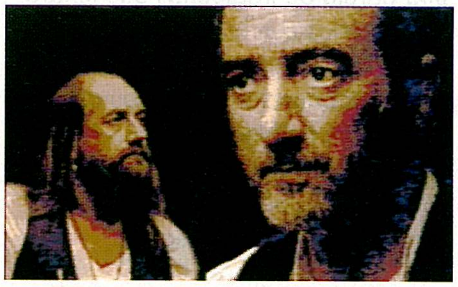
CD+G: Música e Imagen Para el Mega CD

¿¿CD más qué?? Se preguntará más de uno. Y es que, sin duda, esta es la función menos conocida del nuevo aparato de Sega. Pero a esta sección no se le escapa nada sobre el Mega CD, así que vamos a aclararos unas cuantas cosas sobre este interesante tema.



Todo el mundo conoce la finalidad principal del Mega CD: servir como soporte a los nuevos videojuegos de Sega en formato CD. En el número pasado abordábamos en esta misma sección otra de las funciones de este aparato que, como recordaréis, está dedicada a la reproducción de **Audio CD's en alta calidad,** haciendo las veces de cualquier equipo de música que utilice este formato. Pues bien, la tercera utilidad de este nuevo sistema consiste en lo que se ha dado en llamar **CD + G,** o lo que es lo mismo, **CD Graphics.** Esta prestación comenzó su andadura comercial hace unos años, coincidiendo lógicamente con la popularización de los reproductores de Audio CD. Sin embargo, la necesidad de utilizar diversos periféricos para poder disfrutar de esta opción, impidió momentáneamente el éxito de los CD Graphics.

Pero **¿qué es en realidad un CD Graphics?** Muy sencillo. Son discos compactos destinados a ser reproducidos en Audio CD, pero en cuya memoria se han introducido un determinado tipo de imágenes con alguna finalidad concreta. Es decir, básicamente son idénticos a cualquier Cd musical que podáis tener en vuestras casas, solo que además están capacitados para reproducir imágenes de video en un monitor. Estas imágenes consisten en diversas instantaneas estáticas que se van creando a medida que suena la música. Pueden ser fotos del grupo en cuestión, imá-







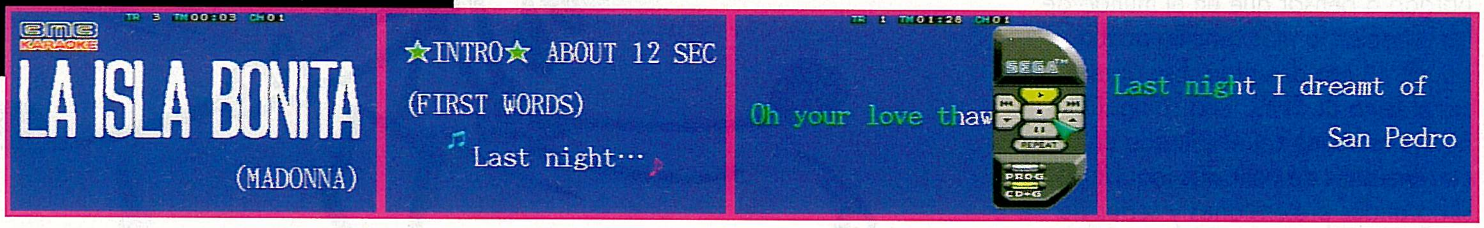
Estas son algunas instantáneas que aparecen durante la reproducción del CD+G del conjunto británico Fleetwood Mac.





Las imágenes fotográficas suelen alternarse con las letras de las canciones o, a veces, con mensajes relacionados con el grupo.

Karaoke





genes relacionadas con el mensaje de la canción, etc. Es bastante habitual que al mismo tiempo aparezca la letra de las canciones progresivamente, de ahí que el mayor éxito en este sentido haya sido el **"karaoke"**, que permite a los usuarios interpretar los temas de sus grupos favoritos, sustituyendo las voces originales.
De todos modos, las utilidades del **CD + G** están aún por explotarse, y habrá que esperar a fechas no muy lejanas para ver lo que da de sí esta función.

Cuándo, dónde y a qué precio

La verdad es que la época de los CD Graphics está aún por llegar. Desde hace un par de años algunas compañías discográficas decidieron arriesgarse lanzando al mercado CD's de este tipo, como los que podéis ver en estas páginas.
Sin embargo, no ha sido una circunstancia que se haya prodigado de forma excesiva.
Afortunadamente, ya hay una compañía que parece haberse tomado este tema más en serio. Polygram, empresa subsidiaria de Phillips, se encuentra en vías de promocionar CD Graphics en pocas fechas. Es más, incluso están en negociaciones con la propia Sega para aprovechar al máximo el que parece será el formato más representativo de estos compactos: el Mega CD. Lógicamente, todavía no podemos adelantaros cuáles serán los primeros títulos, ni si serán más caros que los CD's normales, pero podéis estar seguros de que en pocos meses comenzaréis a tener a vuestra disposición un buen catálogo de compactos visuales. De todos modos, para los más interesados en el tema, os diremos que en Madrid hay una tienda especializada en distribuir Compact Disc Karaokes, y que tienen disponibles unos cuantos títulos. El nombre de la tienda es Clip Madrid, y se encuentra ubicada en la calle Barquillo número 15, C. P. 28004, Tlf. 521.30.84.

En Septiembre, Versiones en Castellano de Varios Juegos de Mega CD



Dos imágenes del juego «Double Swicht» que tendrá su versión en castellano en septiembre.



Sega ha anunciado oficialmente el lanzamiento en **septiembre** de varios juegos de Mega CD doblados al castellano. Esta es, sin duda, una grata noticia, sobre todo para aquellos que no dominen muy bien el idioma de Shakespeare.
Como sabéis, uno de los géneros más explotados en el inicio de este soporte han sido las **aventuras gráficas o interactivas,** en las que los personajes (casi siempre en imágenes reales) dialogan muy a menudo entre ellos o con el propio jugador, siendo este aspecto fundamental para poder participar en el desarrollo del propio juego. De ahí que estos programas sean prácticamente injugables para cualquier persona que no tenga un perfecto conocimiento del inglés. Pues bien, en Sega España han decidido poner fin a este problema, doblando al castellano las voces que aparecen en todas estas "aventuras". En la lista se encuentran títulos tan importantes como «Dracula Unleashed», «Double Swicht», «Jurassic Park» o el propio «Ground Zero Texas». Para los más impacientes, Sega pondrá inmediatamente a la venta un pequeño stock de 500 unidades de los dos primeros títulos en versión original, ya que tanto «Jurassic Park» como «Ground Zero Texas» saldrán al mercado en marzo con un número de unidades mucho mayor, al considerar Sega que en estos dos programas el idioma no es determinante para entender el juego.



Los diálogos son fundamentales en el alucinante programa «Dracula Unleashed». Su jugabilidad es ínfima sin un buen dominio del inglés. Pronto será doblado al español.



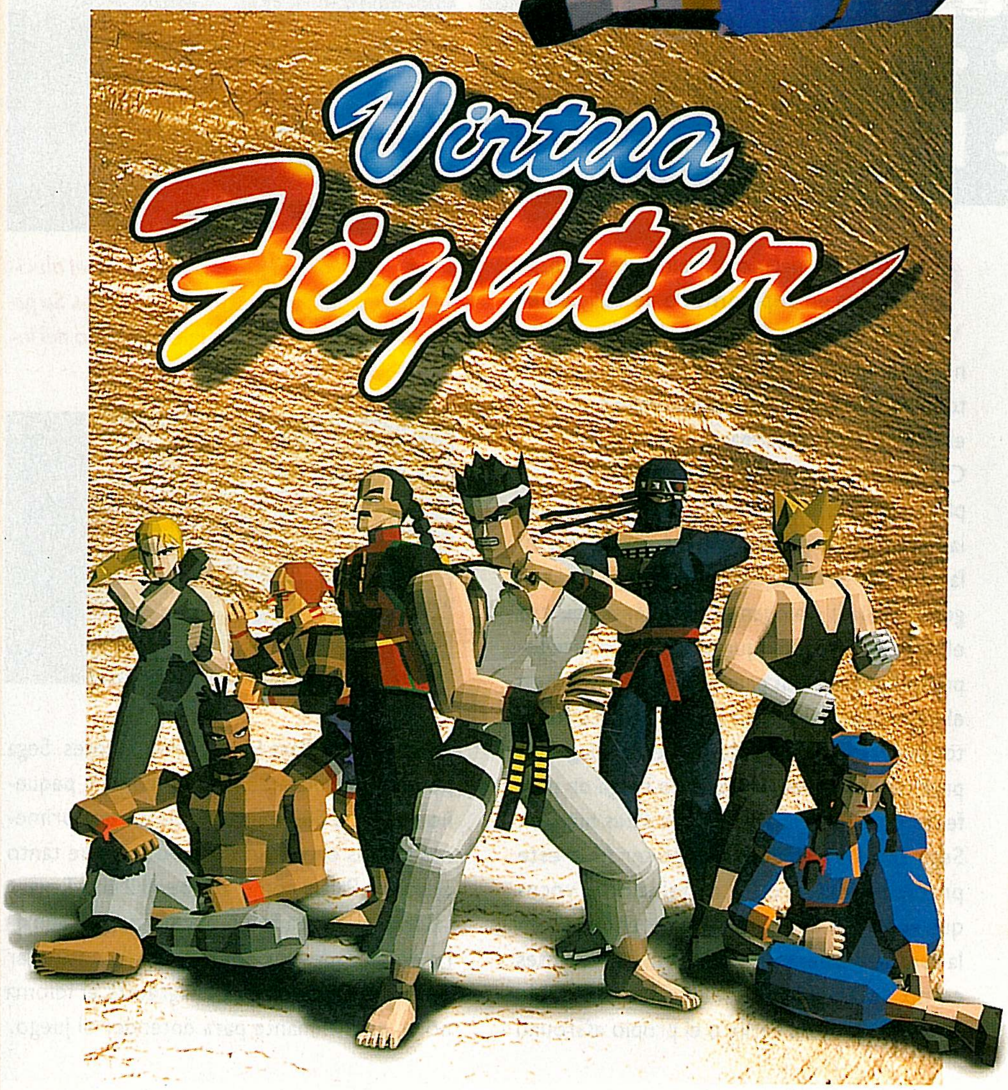
El juego de lucha del siglo XXI

VIRTUA FIGHTER

Hoy inauguramos una nueva sección: Arcade Zone, donde encontraréis mes a mes lo más apasionante del mundo de las máquinas arcade de Sega. El estreno no podía ser más rompedor: Virtua Fighter







El juego de lucha del futuro ya está en España. Sega ha traído a nuestro país el programa más revolucionario de los últimos tiempos, dentro del género de los beat'em up's. Su nombre : «Virtua Fighter». Y podéis haceros a la idea de que no se parece a nada de lo que hayáis visto. Siguiendo la línea del exitoso «Virtua Racing», Sega ha apostado por la espectacular técnica basada en los gráficos poligonales. De este modo, es posible conseguir unos movimientos mucho más suaves y realistas, y al mismo tiempo aumentar la velocidad hasta límites insospechados. En este juego, los programadores han conseguido un movimiento de 180.000 polígonos por segundo. Pero lo más impactante es el efecto tridimensional de «Virtua Fighter». Los luchadores pueden realizar todo tipo de rotaciones, movimientos en 3-D y acercamientos, dentro de unos escenarios que parecen tener decenas de kilómetros de profundidad. Además, existe una opción de repetición de los combates, en la que se puede maniobrar con todos estos efectos gráficos, para de este modo obtener diferentes perspectivas de un mismo golpe. Las virtudes de este programa se completan con un catálogo de ocho luchadores repletos de diferentes técnicas de combate y movimientos especiales, y una banda sonora con sonido estéreo digital de auténtico lujo.

Actualmente, ya podéis disfrutar de esta maravilla en los salones recreativos más importantes del país y se espera que en poco tiempo tengamos una conversión para Mega Drive y Mega CD. Del programa de Mega Drive se dice que será uno de los juegos que lleve incorporado el fabuloso chip SVP de Sega. Pero, de momento, podéis deleitaros con este pequeño, pero espectacular muestrario de imágenes.











No hay duda de que Sega ha conseguido crear una auténtica maravilla gráfica. Las increíbles escenas con las que podemos deleitarnos en este juego son realmente impresionantes. A la derecha podéis ver el modelo de máquina que se instalará en los salones recreativos españoles, denominado tipo Upright.

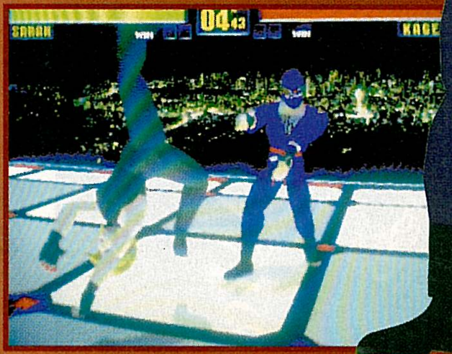










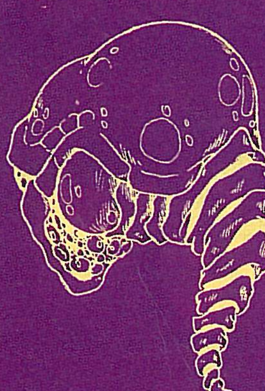




Este es el tipo de máquina llamado Deluxe. El atractivo diseño se combina con la comodidad que permite competir sentado.

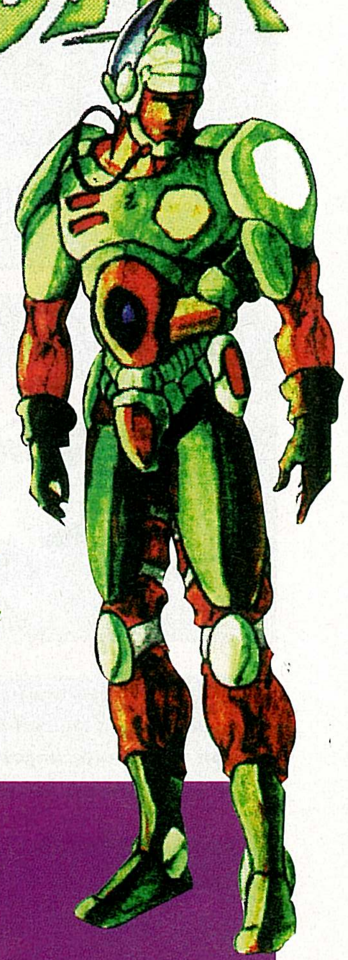
SOUL STAR

Estamos seguros de que a estas alturas no existe ningún buen consolero que desconozca el nombre de Core, compañía británica que se ha ganado a pulso una excelente fama dentro del mundo del Mega CD gracias a títulos como Chuck Rock, Thunderhawk o Wonder Dog. Pues bien, nuestros amigos de las islas nos han facilitado en exclusiva un adelanto del nuevo proyecto en el que están trabajando y que pronto saldrá al mercado dispuesto a romper con todo. Su título: SOUL STAR



Si ha habido una compañía que últimamente ha pegado fuerte dentro del Mega CD, ésa es, sin ninguna duda, Core. Como prueba de ello basta observar la acogida que han tenido sus últimas creaciones, los maravillosos «**Thunder Hawk**» -uno de los mejores juegos de Mega CD- «**Wonder Dog**» o «**Jaguar**».

Pero, bueno, esto es pasado y a nosotros lo que más nos importa es el futuro, por eso hemos decidido interesarnos por el nuevo proyecto sobre el que están trabajando y que dentro de no mucho tiempo estará a nuestra disposición.



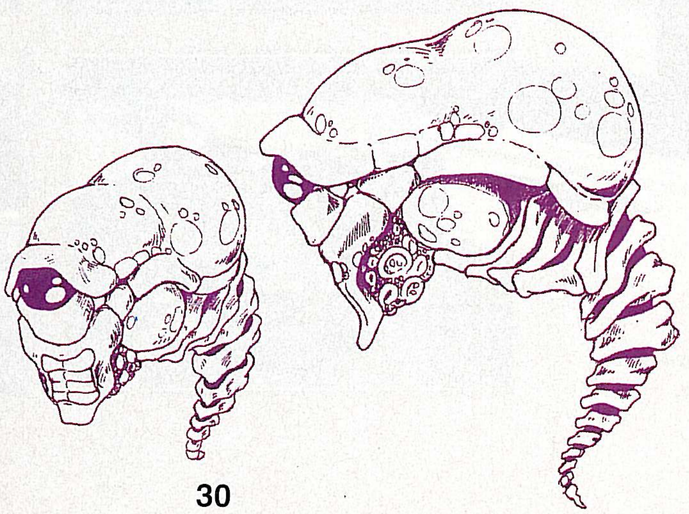
Este guerrero será el personaje representativo de esta nueva maravilla para Mega CD. Un gran símbolo para un gran juego.

Core nos hará volar por el espacio

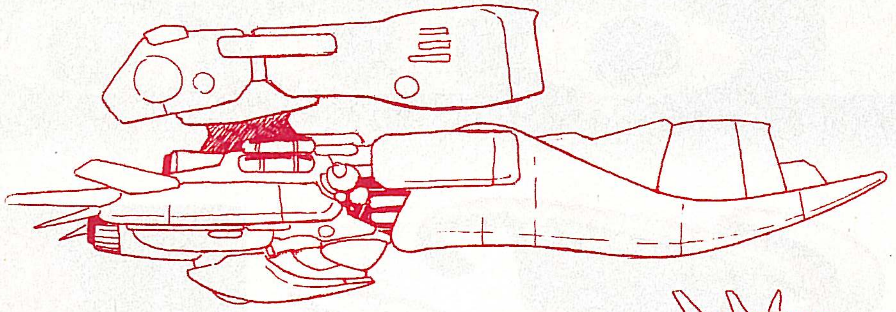
Como es seguro que vosotros también estáis interesados en todo lo que los británicos puedan crear abrid bien los ojos para haceos una idea de lo que se nos viene encima.

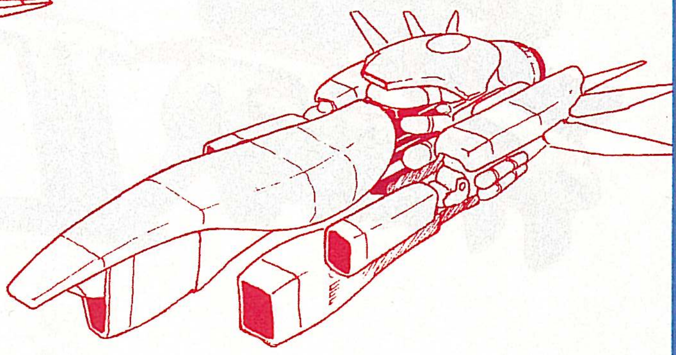
Básicamente Soul Star consistirá en un **shoot-em up con gráficos en 3D** y con una calidad de sonido perfectamente adecuada a la que podáis esperar de un CD.

El argumento del juego nos invitará a viajar através del sistema planetario Soulstar a bordo de una nave similar a



El "look" de los alienígenas no puede ser más tenebroso. Criaturas como la que véis en este primer boceto serán los habituales "compañeros" de viaje en vuestras diferentes misiones.

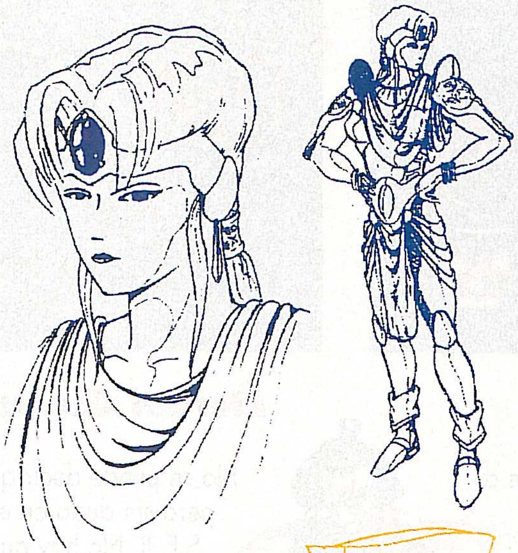




Los diseñadores de Core no han parado hasta conseguir crear una nave cuyas capacidades la conviertan en una de las principales atracciones de su juego.

una pequeña ciudad con el objetivo de acabar definitivamente con los **Myrkoids,** especie alienígena más vieja que las mismísimas estrellas y que es una auténtica "killer" de mundos espaciales.
La nave será una auténtica maravilla del diseño que podrá transformarse en tres vehículos distintos según sea la misión que se vaya a realizar.
¿Que cuántas misiones se han de llevar a cabo? Pues ni más ni menos que cuarenta, así que imaginaos todo lo que puede dar de sí la cosa.
Otro aspecto interesante del juego será la participación de un segundo jugador, ya que el nivel de interacción que se deberá alcanzar entre ambos hará que la acción resulte mucho más intensa y divertida.
Todos los efectos de **rotaciones, zooms y acercamientos** estarán basados en la misma técnica que se utilizó con el fabuloso «Thunderhawk», aunque se han introducido notables mejoras basadas en una calidad gráfica realmente impactante.
En definitiva, lo cierto es que «**Soul Star**» seguirá la excelente línea marcada por las anteriores creaciones de Core. Y eso es ya toda una garantía.

Bria Kyssan



El aspecto de los protagonistas denota claramente el carácter futurista del juego. Ellos son los llamados Cryo-Commandos, encargados de mantener la paz y el orden en el sistema Soul Star. Cualquiera de ellos puede ser elegido por el jugador para controlar la nave "Avatar".

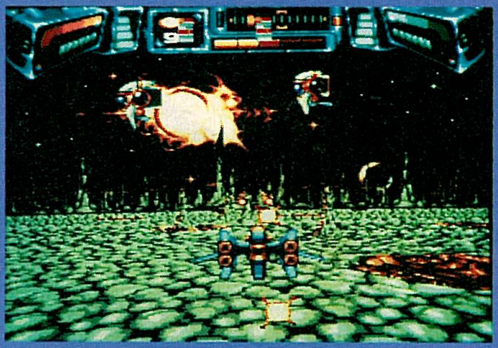






Bryk Hammelt

Primeras Imágenes





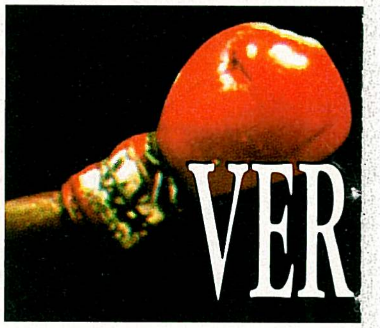






MODO





Tenemos ante nosotros dos auténticos juegazos. Uno forma ya parte de la historia de los videojuegos. El otro tiene todas las virtudes para conseguirlo. Uno es ya de sobra conocido por todos. Al otro, todo el

Número de Luchadores





Street Fighter II

La inclusión de los cuatro jefes finales convierte a este cartucho en un extenso repertorio de personajes. La cifra de 12 luchadores está al alcance de muy pocos juegos, incluidos los de cualquir otra consola de 16 o más bits.

PUNTUACION:

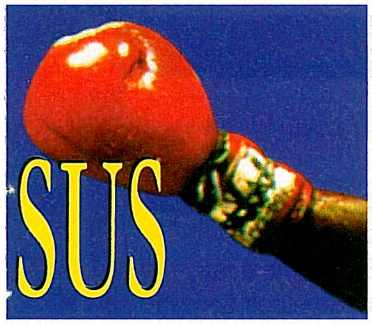


Eternal Champions

No se puede decir que nueve luchadores sean pocos, pero sin duda en este aspecto sale perdiendo frente a S.F. II. No hay que olvidar al jefe final -al Eternal Champion-, pero el "tanteo" de personajes sigue siendo de 12 a 9 a favor del juego de Capcom.

PUNTUACION:

VERSUS



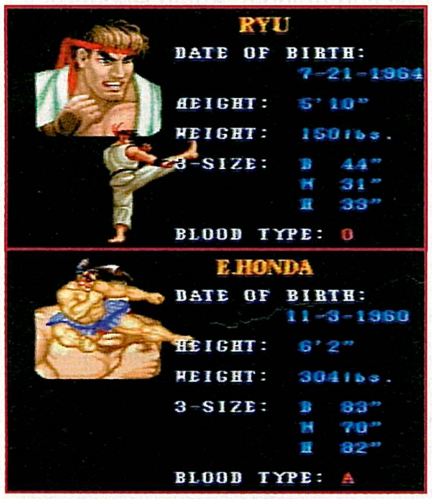


mundo quiere conocerlo. Estamos hablando de «Street Fighter II» y «Eternal Champions», dos joyas del género de lucha que hoy traemos a las páginas de TodoSega para que libren el más duro de sus combates.

El Argumento

Street Fighter II

Capcom no se complicó mucho la vida a la hora de pensar en una historia para este juego. Cada personaje va acompañado de una pequeña ficha con sus datos y un breve resumen de su vida, pero todo queda más bien deslabazado y da la impresión de ser meros apuntes. Se echan de menos más datos que aportaran una mayor personalidad a cada uno de los luchadores.

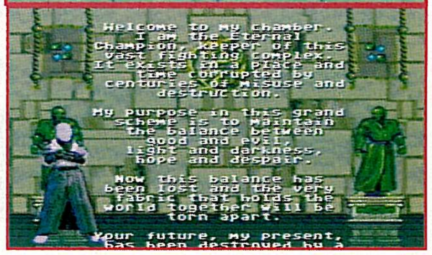


PUNTUACION:

Eternal Champions

¡Vaya historia, amigos! El argumento del juego parece una auténtica novela de ciencia-ficción, contada por el propio protagonista, el misterioso Eternal Champion. Esto incluye un detallado resumen de la vida de cada personaje y los motivos por los que han sido elegidos para este torneo. Su argumento es, con diferencia, el mejor de cuantos se pueden encontrar hoy por hoy en un juego de lucha.







PUNTUACION:

MODO VERSUS

Golpes Básicos





Street Fighter II

La utilización del pad de 6 botones permite realizar, entre patadas, puñetazos y llaves, una media de 27 golpes básicos por personaje. Cada luchador contiene sus propios ataques a excepción de Ryu y Ken, cuyos golpes son iguales- con lo que se da una mayor personalidad a cada individuo. Este repertorio permite que cada enfrentamiento sea diferente, incluso utilizando únicamente los golpes básicos. Las combinaciones en ataque son, por tanto, casi infinitas.

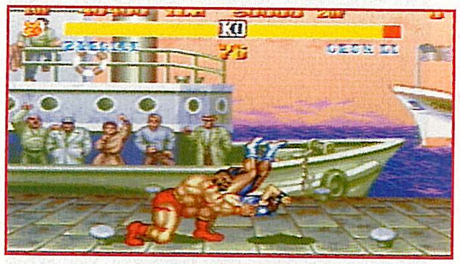


Eternal Champions

La media de golpes básicos en este cartucho llega hasta 30, incluso algunos luchadores alcanzan la increíble cifra de 32 "mamporros", sin contar con las magias. Además, en cada personaje los golpes se diferencian mejor que en SF II, con unos repertorios excepcionalmente variados. Hay que reconocer que en este aspecto Eternal Aunque ligerísimamente, es superior.









PUNTUACION: (Street Fighter II)

PUNTUACION: (Eternal Champions)

Opciones

Street Fighter II

S.F. II consta de tres modos de juego: 1 jugador, modo VS y Group Battle. En cuanto a las opciones, se puede elegir tiempo ilimitado en los combates, diez niveles de velocidad en el modo Hyper fighting, escenario en el modo versus y demostración de los golpes especiales de cada luchador. Hay fases de bonus.

PUNTUACION: (Street Fighter II)

PUNTUACION: (Eternal Champions)

Eternal Champions

Los modos de juego son: 1 jugador, modo versus, torneo (con tres sub-modos), Battle Room (una especie de escenario de la muerte), y entrenemiento (también con tres tipos diferentes). En cuanto a las opciones, ofrecen más posibilidades que en SF II. Es factible elegir tiempo ilimitado, dos niveles de velocidad, escenario y número de rounds en cada combate en el modo versus (hasta 21), movimientos especiales y un largo etc (que incluye la repetición de los combates). Sin embargo, no hay fases de bonus.





Golpes Especiales



Street Fighter II

Son toda una leyenda. Las magias y golpes especiales de S.F. II han hecho historia y han sido plagiados por muchos otros juegos. Cada luchador posee entre 2 y 3 movimientos especiales, que normalmente varían en su efectividad y rapidez dependiendo del botón que se utilice. Estos movimientos suelen consistir en lanzar bolas de fuego o relámpagos y en "supergolpes" que se realizan con el propio cuerpo. No suele existir existe niguna complicación para realizarlos.

PUNTUACION:





PUNTUACION:

Eternal Champions

Este juego ha batido todos los récords en cuanto a golpes especiales, ya que cada personaje contiene entre 7 y 9 ataques de este tipo. Pero lo más importante es que la mayoría de estas "magias" son totalmente innovadoras y originales, completando un repertorio jamás visto hasta la fecha en un juego de lucha.

Acciones tan divertidas como la de hipnotizar al rival, protegerse con curiosos escudos o cambiar la identidad del personaje, lo demuestran. Todos, además, son muy sencillos de ejecutar.

Además también hay "fatalities".



Los Gráficos de los Luchadores

Street Fighter II

Todos los personajes son de un tamaño enorme, se mueven con una agilidad felina y en general están impecablemente realizados.

No se les puede encontrar ningún inconveniente.

PUNTUACION:





Eternal Champions

Los luchadores son algo más grandes que los de S.F. II, pero no tienen nada que envidiarles en cuanto a rapidez de movimientos.

Tienen otro estilo, pero también está hechos impecablemente.

PUNTUACION:

Movimientos



Street Fighter II

En este apartado no se puede poner ninguna pega. Todos los movimientos están perfectamente ejecutados: saltos, protecciones, caidas, avances y retrocesos se realizan con total suavidad.



PUNTUACION:



Eternal Champions

Exactamente lo mismo se puede decir de este cartucho. No existe ningún defecto reseñable en cuanto a los movimientos de los personajes. ¡Chapeau!

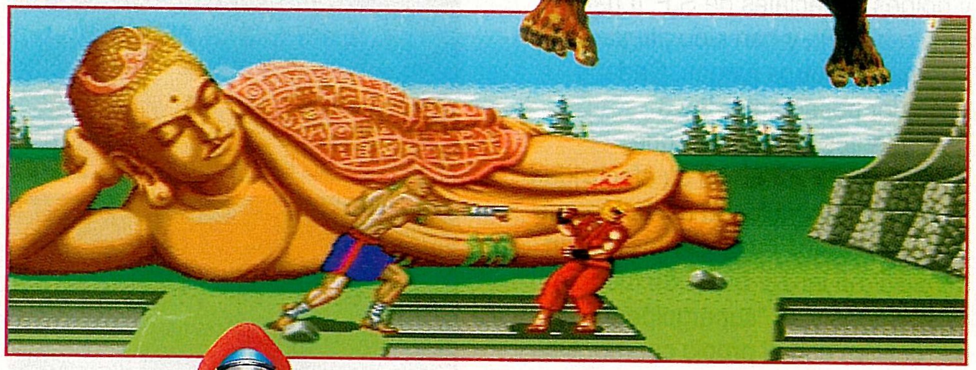
PUNTUACION:

Escenarios



Street Fighter II

La calidad media de los escenarios es notable, aunque también es verdad que difiere mucho de unos a otros. Quizás lo más impactante sea el estupendo efecto de profundidad que se ha conseguido. Pero también hay que destacar los aceptables planos de fondo, y el colorido y definición de todos los paisajes.





PUNTUACION:

Eternal Champions

Algunos escenarios son auténticas maravillas. El enorme realismo, la impresionante definición, los cuidados detalles, los increíbles planos de scroll en algunos paisajes y el enorme tamaño de todos los gráficos en general, consiguen que Eternal Champions supere claramente en este aspecto a su más directo rival.

PUNTUACION:



Música y Efectos Sonoros



Street Fighter II

Hay que reconecer que este aspecto es, sin duda, el más flojo de todo el juego. El sonido ha quedado muy por debajo de las posibilidades de la máquina. Esto no quiere decir que sea malo, pero sin duda no llega al nivel de su rival.

Por otro lado, el catálogo de voces sí está a la altura de lo esperado. El juego nos ofrece un extenso repertorio de gritos y frases breves pronunciadas por el supuesto narrador a la hora de comenzar y acabar los combates, y por los propios luchadores acompañando a sus golpes o provocaciones.

En cuanto a la música, el juego consta de distintas melodías a las que quizá les falta algo más de contundencia y originalidad.

En definitiva, podía haberse mejorado.



PUNTUACION:



Eternal Champions

Eternal Champions ha conseguido uno de los mejores efectos de sonido que se han realizado para Mega Drive, incluyendo cualquier tipo de juego. La contundencia y nitidez del sonido deja claro hasta dónde puede llegar esta máquina en este sentido.

La música alterna momentos realmente brillantes -como en la presentación del argumento- con otros algo más discretos, pero en general alcanza un gran nivel.

Por último, se echa en falta un mayor número de voces, pues tan sólo aparecen en las provocaciones de los luchadores. Se limitan a un par de palabras por personaje, y en algunos casos ni eso. En este último detalle sí tiene motivos para envidiar al S.F. II.



PUNTUACION:

Dificultad

Street Fighter II

El cartucho consta de 7 niveles de dificultad, perfectamente ajustados, que permiten participar a todo tipo de jugadores. El aliciente consiste en que los finales son diferentes dependiendo de los niveles de dificultad.

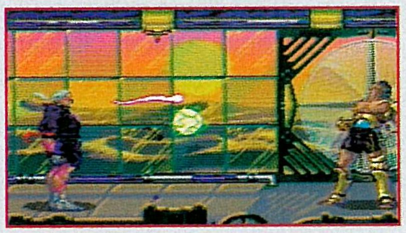


PUNTUACION:

Eternal Champions

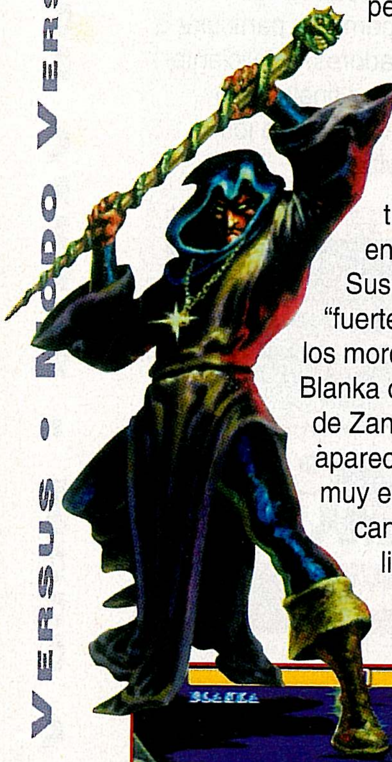
No hay niveles de dificultad. El programa posee el dispositivo DPA que ajusta a la dificultad de la maquina al jugador. Esta es sin duda un apreciable diferencia, pues conseguir las victorias a partir del tercer luchador se torna francamente difícil. Es una manera de impedir que alguien se acabe el juego en poco tiempo.

PUNTUACION:



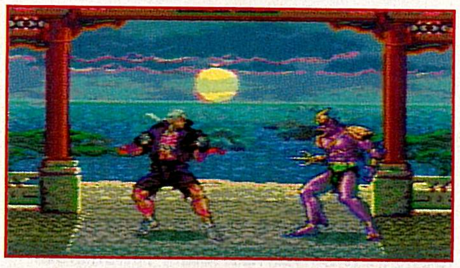
Agresividad

Street Fighter II



En favor de Street Fighter II hay que decir que ha sido un juego que -a pesar de hacer gala de una enorme acción-, nunca ha creado ningún tipo de polémica en este sentido. Sus escenas más "fuertes" se limitan a los mordiscos de Blanka o alguna llave de Zangief. La sangre aparece de forma muy esporádica y en cantidades muy limitadas. Un juego "light".







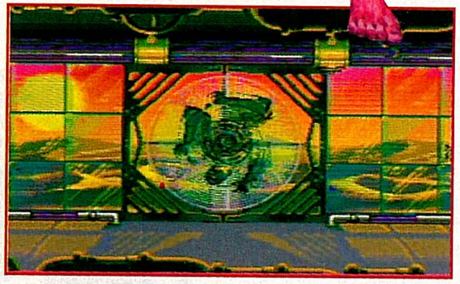




Eternal Champions



Sin llegar a los niveles de Mortal Kombat (ni mucho menos) este programa contiene algunas escenas que pueden ser consideradas algo "agresivas". La sangre aparece en algunos momentos, aunque siempre "sin llegar al rio", y probablemente sean los "fatalities" los momentos más discutibles en este sentido.



Conclusiones



A la vista de todo lo dicho, surge la inevitable pregunta: ¿qué juego es mejor, Street Fighter II o Eternal Champions?

Pues bien. Si nos guiamos exclusivamente por las puntuaciones que hemos otorgado a ambos juegos en esta comparativa, todo parece indicar que Eternal Champions es claramente superior.

Sin embargo, a veces también es necesario hacer una valoración global de cada juego, y en ese caso las supuestas diferencias se acortan.

El nuevo título de Sega es, sin duda, el juego de lucha más completo de toda la historia: su calidad técnica, la cantidad y variedad de los golpes, el número de opciones y modos de juego, no dejan lugar a dudas. Pero si nos centramos en la jugabilidad -uno de los aspectos más importantes en este tipo de juegos-, los dos cartuchos se encuentran en un nivel prácticamente idéntico.

Estamos, sin duda, ante dos auténticas obras maestras. Pero si tuviéramos que decantarnos por uno de los dos elegiríamos a Eternal Champions. Posiblemente por eso de la novedad.

Todo era tedio y oscuridad en el planeta Sega hasta que, allá por el año 1991, un pequeño erizo de puntiaguda figura, azul estampa y vertiginosa velocidad invadió la Mega Drive. ¿¡Es un pájaro!?, ¿¡es un avión!? NO. ¡¡Es un erizo!!, comentaban los felices poseedores del cartucho que se habían pasado varias horas haciendo cola en las tiendas para ser los primeros en comprarlo.

Tal hazaña no iba a ser en vano, porque aquel pequeño animal estaba dispuesto a conseguir ser unos de los mayores éxitos que nuestros humildes ojos hubieran visto y que posiblemente vieran jamás. Inmerso en unos gráficos sorprendentes, este veloz puercoespín demostró tener una feroz adicción a los anillos y un desparpajo propio de un veterano de los videojuegos. No es extraño, por tanto, que rápidamente fuese el ídolo de muchos jugones y que pasase a partir de ese momento a ser la mascota oficial de Sega. De eso hace ya tres años y en este lapso de tiempo, Sonic ya ha pasado a formar parte de la vida de muchos consoleros. Sus divertidos andares y su desenfrenada velocidad iniciaron lo que hoy es una leyenda. Pero como la memoria es débil, sobre todo si hablamos de







Si pensábais que los movimientos de Sonic eran insuperables, echad un ojo a lo que se os viene encima y ¡preparaos!



Haríais muy mal en subestimar el poder de un Robotnik que, en este tercer ataque, quiere "destrozar" a Sonic.



Knuckles: ¿Y tú de quién eres?

En «Sonic 3» nos encontraremos con alucinantes novedades respecto a anteriores versiones. Una de las más originales es la aparición de un nuevo y malintencionado enemigo: Knuckles el Echidna. Knuckles nació en la isla flotante y conoce todos sus secretos, por lo que le resultará fácil bloquear el camino de Sonic, crearle obstáculos, colocarle trampas y robarle los anillos de oro. Vamos, ¡un tesoro el Echidna éste!









Sega • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Graba partidas • Fases:6







Nuevas y destructivas máquinas esperan a Sonic al final de cada nivel. Es el peligro, multiplicado por 3.

videojuegos, «Sonic Spinball» continuó lo que tan bien habían iniciado «Sonic» y «Sonic 2». El objetivo no era otro que servir de precedente de lo que se nos echaba encima: ¡El mejor Sonic de todos los tiempos: «Sonic 3»!

La acción de esta tercera entrega se desarrolla en una misteriosa isla flotante llena de extraños poderes especiales producidos por las esmeraldas del Caos. Nuestro amigo azul y su inseparable compañero de aventuras, Tails, creyeron haber acabado para siempre con su enemigo el Dr. Robotnik al destruir la Death Egg (la nave que el doctor usó en Sonic 2).

Lo que nuestros protagonistas no saben es que el malvado Robotnik consiguió estrellar su nave en la isla y ahora está dispuesto a robar las esmeraldas del Caos para repararla. En su camino sólo se interpone el guardián de las esmeraldas, Knuckles el Echidna, pero mucho nos tememos que no es rival para el doc-



Si fueras mi Sonic, serías Sonic 3













tor. Así que con mentiras logra convencerle de que Sonic y Tails son los que en realidad quieren robar las joyas.

Tenemos que reconocer que esta vez lo tiene bastante difícil nuestro erizo preferido (que nos perdone Espinete). No sólo se enfrentará a su enemigo de siempre, sino que además tendrá que soportar todas las trampas que Knukles le ponga en su camino a través de seis trepidantes fases: Isla Angel, Hidrociudad, Jardín de Mármol, Noche de Carnaval, Zona cubierta de hielo y Base de Lanzamiento. Y todo, para recuperar las seis esmeraldas antes de que Robotnik se le adelante. Vamos, todo un reto.

Muchos de vosotros os preguntaréis, y con razón, qué tiene este Sonic que no tuviese antes; pues bien, aunque parezca paradójico, la mejor cualidad de este cartucho es que resulta un poco menos rápido. ¿Sorprendidos? Será mejor que aclaremos que no queremos decir que a Sonic le pesen los años y ya no sea capaz de correr. No, no es eso. El erizo más famoso del mundo todavía es capaz de reventar cualquier detector de veloci-





MODO VERSUS





Aunque parezca increíble, este nuevo modo versus para dos jugadores de Sonic 3 es infinitamente más divertido y completo que el de su antecesor. De momento, hay tres modalidades diferentes, en las que los jugadores pueden enfrentarse entre sí o bien compitiendo contrareloj. Pero es que además, hay cinco zonas diferentes para elegir, totalmente distintas de las utilizadas para el modo de un jugador. ¿Os parece poco?

Desde que Sega creó a su mascota, todas las aventuras relacionadas con el puerco espín han sido mejoradas una y otra vez. «Sonic 3» es, por tanto, el mejor Sonic. No os lo podéis perder.















dad de la guardia civil, lo que ocurre es que se han reducido las tuberías y las zonas en las que "perdíamos" el control, para hacer el cartucho más jugable y divertido. Por decirlo de algún modo, Sonic ha dejado de ser tan "independiente" para ser más fiel a nuestro pad.

Otra novedad, y ésta muy esperada, es la posibilidad de jugar tanto con Sonic como con Tails, o con los dos simultáneamente (nuestra enhorabuena a los seguidores del zorro Tails, que sabemos que los hay). En el apartado de ítems también hay que destacar la inclusión de extraordinarias sorpresas. En esta ocasión, podremos recoger, además de los conocidos monitores con anillos, vidas extras y la temporal inmortalidad de an-







3 x 3 ITEMS



SUPERANILLO: Este monitor vale por diez anillos de oro.



INVENCIBILIDAD: Sonic se vuelve invencible durante algún tiempo.



META INTERMEDIA: Permite continuar a partir de este punto.



ESCUDO DE AGUA: Sonic y Tails pueden respirar bajo el agua.



ESCUDO DE LLAMAS: Protege a Sonic de los atques con fuego y activa un ataque.



ESCUDO DE RAYOS: Atrae todos los anillos hacia el cuerpo de Sonic.



1- UP: Este monitor que contiene a Sonic vale por una vida extra.



ROBOTNIK: Sonic pierde sus anillos de oro e incluso una vida.



teriores cartuchos, cuatro nuevas ayudas en forma de escudo de llamas -que protegen de ataques con fuego y permiten realizar una "carrera con giro de fuego-, escudo de agua -que permite respirar bajo el agua y rebotar como una pelota-, escudo de rayos -que atrae los anillos y protege de ataques eléctricos-, y monitor Robotnik -que produce el mismo daño que un ataque convencional.

No podíamos olvidarnos de comentar las nuevas fases de bonus, así que os diremos que cada uno de los seis niveles que componen la isla está dividido en dos actos, y que cada acto tiene oculta al menos una habitación con un anillo de oro gigante. Si lo cogemos, accedere-

¡AHI VÁ, LOS BONUS!

Cada escenario consta de una habitación oculta que contiene un anillo de oro gigante. Si lo encontráis, llegaréis a esta alucinante fase de bonus en la que el objetivo consiste en esquivar las esferas rojas y recoger las azules. Sobre todo no descuidéis estas últimas, porque pueden convertirse en anillos.









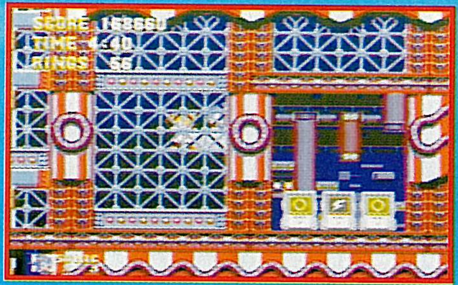
NO DIGA SONIC, DIGA SUPER SONIC

Es cierto. Sonic puede convertirse en Super Sonic. Para conseguirlo, debéis recoger las 6 esmeraldas del Caos -todo un reto sólo para expertos- y tener unos cuantos anillos. Los aros dorados harán de contador temporal de Super Sonic. Cuantos más tengáis, más tiempo seréis Super-super. Si se os acaban, adiós a la inmunidad.





















mos a la fase de bonus en la que tendremos que recoger todas las bolas de color azul, evitando tocar las rojas y las que tengan una estrella. Por otra parte, es posible que también nos encontremos con una máquina de bolas de chicle llena de sabrosas ayudas del tipo de los extras, anillos de oro o aumentos de potencia. ¿Qué hay que hacer para lograrlo?, pues muy fácil: juntad 50 o más anillos en un único acto, activad una posición de salida y luego saltad hacia las estrellas. Y ya sólo nos queda comentaros las opciones de juego. En el modo dos jugadores, podremos elegir entre el Modo Grand Prix (donde en cinco nuevas zonas competiremos a pantalla partida contra un segundo jugador), Match Race (similar al Grand Prix sólo que en una única zona) o Time Attack (que viene a ser como el modo entrenamiento). Claro que siempre nos queda el modo 1 jugador, en el que manejaremos a Sonic o a Tails, con la mejora de poder guardar nuestra partida para retomarla en otra ocasión. Nada nos resta ya por deciros, bueno, una sola cosa más. Corren fundados rumores de que se puede convertir a Sonic en SuperSonic. ¿Será eso cierto?...

Las novedades están a la orden del día en este juego. Sin duda, descubriréis a un nuevo Sonic que os volverá a sorprender.







Gráficos (1–10: 10)

Extensísimos escenarios, variados, bonitos y con unos sensacionales efectos. Geniales. Sonic no podía decepcionarnos.

Movimiento (1–10: 10)

Mucho más ajustada la velocidad, pero con la misma suavidad en el scroll. El resultado final es impresionante.

Sonido (1–10: 9)

Las melodías son alegres y divertidas. Muy pronto las tendrás en cualquier lista de principales.

Jugabilidad (1–10: 9)

Sega ha renovado su concepto de jugabilidad y lo ha aplicado sobre un Sonic inmejorable.

OPINION

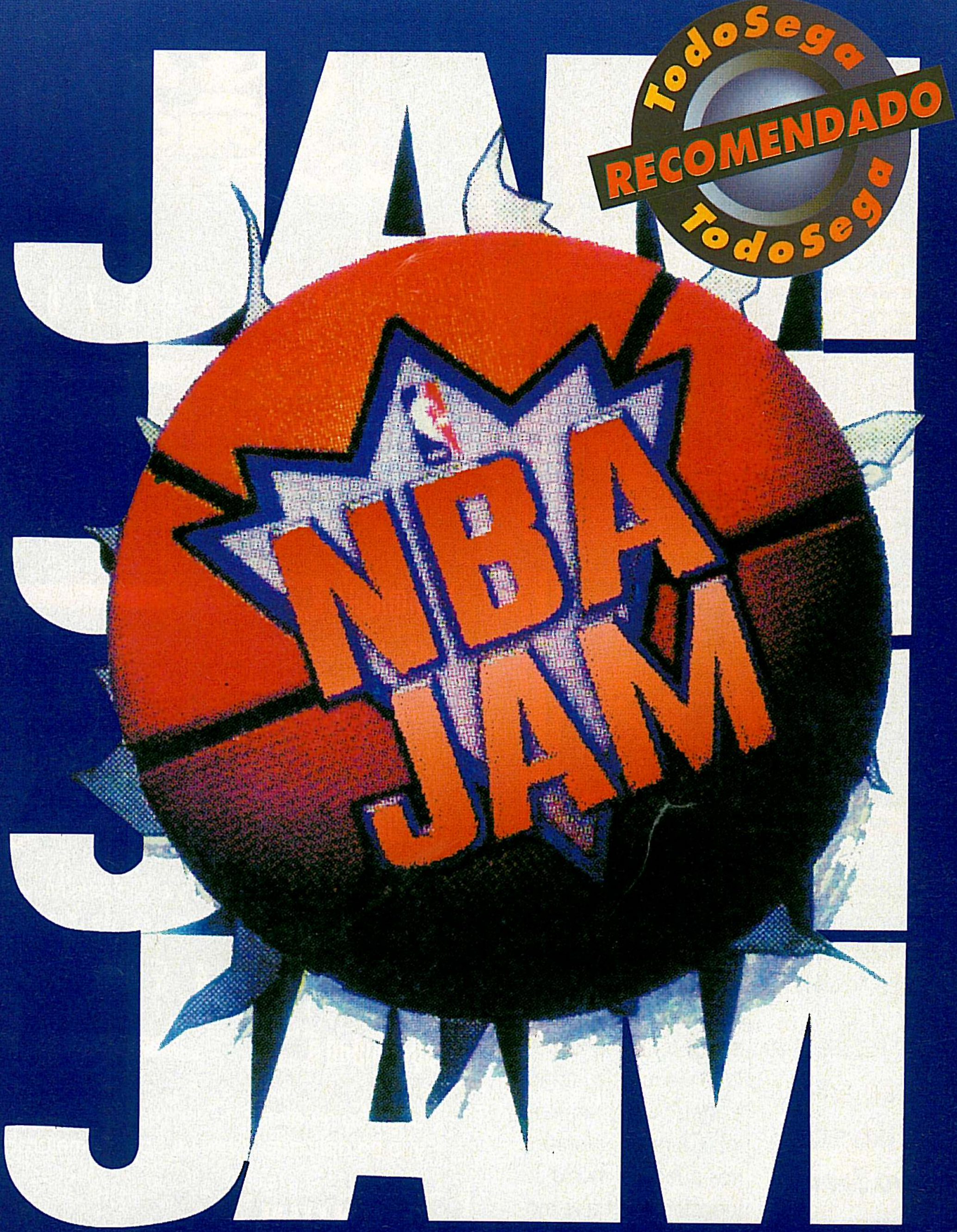
Desde que en 1991 apareció Sonic, muchas han sido las aventuras protagonizadas por este entrañable puerco espín. Y en todas, absolutamente todas, nos hemos visto sorprendidos por la inclusión de alucinantes sorpresas que han convertido esta serie en la mejor de la historia "jugable".

Sonic 3 no ha hecho sino subir un peldaño más en su escalada hacia la perfección. Con más personajes, nuevos modos de juego, increíbles detalles técnicos, jugabilidad a prueba de "Sonicmaníacos"... en definitiva, todo un lujo que nos lleva a sentirnos orgullosos de nuestra MegaDrive.

Si alguien pensaba que este personaje no podía llegar más alto, estaba muy equivocado.

Ultra veloz, hiperactivo, mega jugable, en otras palabras, el mejor Sonic de la historia.

TOTAL 97



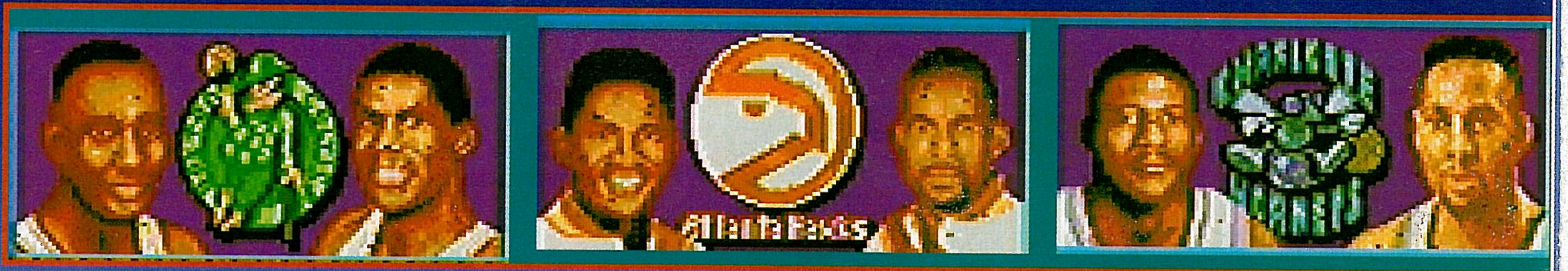
El Espectáculo está Servido

El deporte más espectacular del mundo vuelve a visitar una Mega Drive. Si bien es verdad que, desde un principio, los juegos deportivos habían levantado gran espectación, no es menos cierto que la palma siempre se la han llevado el fútbol y el baloncesto.

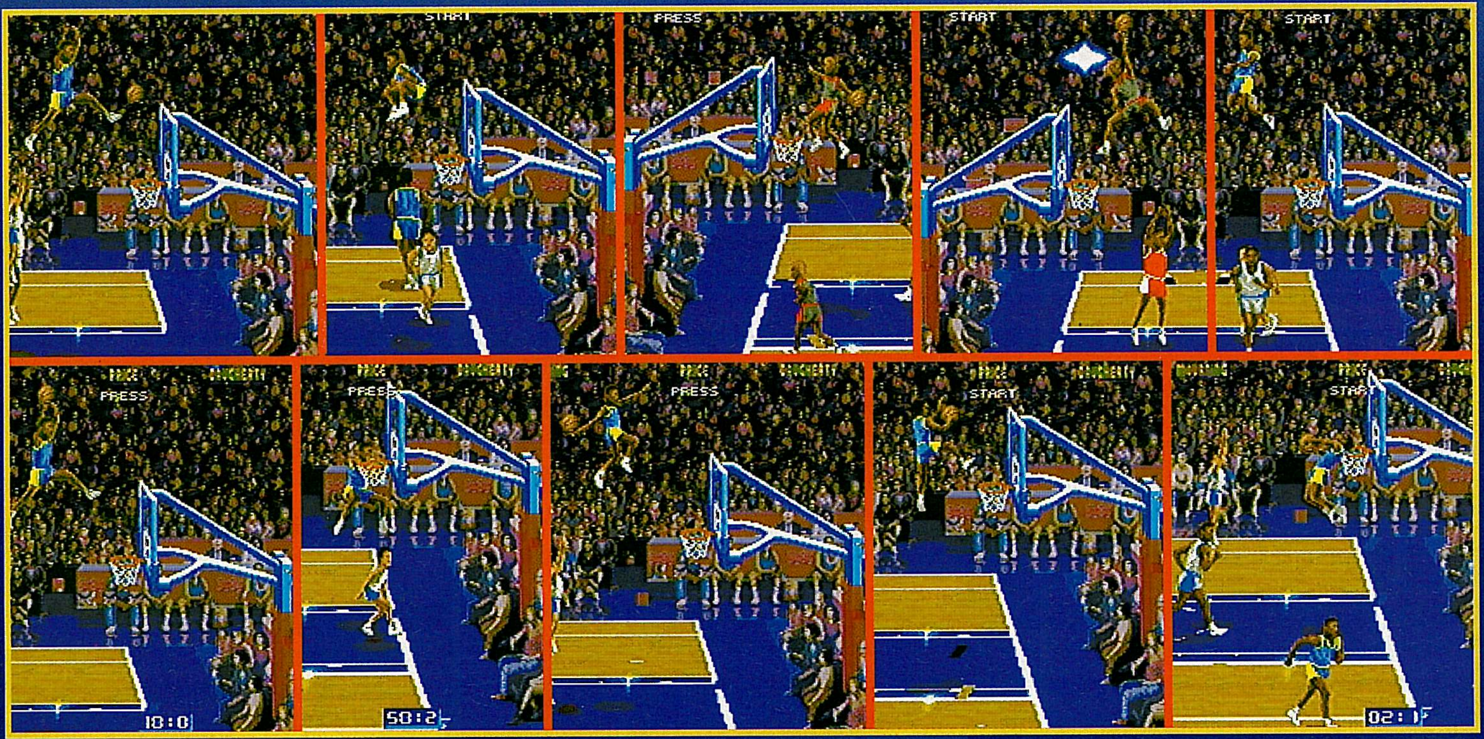
Aprovechando el tirón que este tipo de cartuchos tienen, muchas compañías se han dedicado a lanzar productos con estos deportes como protagonistas. Todos recordamos el «Jordan vs Bird», «David Robinson Basketball» o el «Bulls vs Lakers»y «NBA». En esta ocasión ha sido Acclaim quien intenta unirse al club, y como carta de presentación nos ofrece este «NBA Jam». Un primer examen nos demuestra que a este juego se le pueden







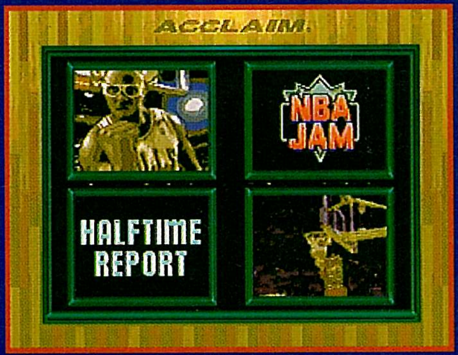
Acclaim • Deportivo • Megas: 16 • Jugadores: 1-4 • Niveles dif.: 5 • Continuaciones: Password • Fases: 4 tiempos





ESTOS "MATES" ME MATAN

Si la salsa del fútbol son los goles, en este «NBA Jam» está en los "mates". Los hay para todos los gustos y estos son sólo algunos de los que iréis descubriendo poco a poco. ¡Una auténtica pasada!



reprochar muchas cosas menos falta de originalidad. La compañía americana ha intentado con este juego huir de los cánones establecidos sobre este tipo de cartuchos. Aunque ha mantenido la posibilidad de elegir equipo de entre todos los participantes en la liga americana, Acclaim ha añadido algunas mejoras respecto a sus competidores. Por un lado, ha reducido de cinco a dos el número de jugadores por cada equipo (siendo siempre la pareja de jugadores más famosos de cada club), con lo que se gana en velocidad y se evita la sensación de "barullo" que se creaba con diez jugadores en pista. Por otro, «NBA Jam» ha adoptado la opción de poder conectar el Segatap a la Mega Drive, con lo que este "dos contra dos" se convierte en un apasionante partido entre cuatro jugadores simultáneos. El resultado es un sistema de juego terriblemente simple y muy adictivo. La dificultad (nivel de inteligencia del contrario en el modo 1 jugador) puede ser regulada desde un principio, así como la ayuda del ordenador, que sirve



Nos encontramos ente el simulador de baloncesto más espectacular de todos los tiempos. No lo dudes.







Por supuesto, entre canasta y canasta no nos faltará la oportunidad de hacer uso de una buena cantidad de menús con las más variadas opciones.



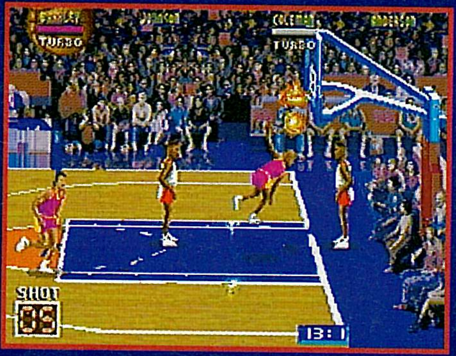


para incrementar las posibilidades de enceste de un equipo, lo que asegura un partido más igualado y reñido (muy útil cuando nos enfrentamos a un rival que no esté a nuestro nivel).

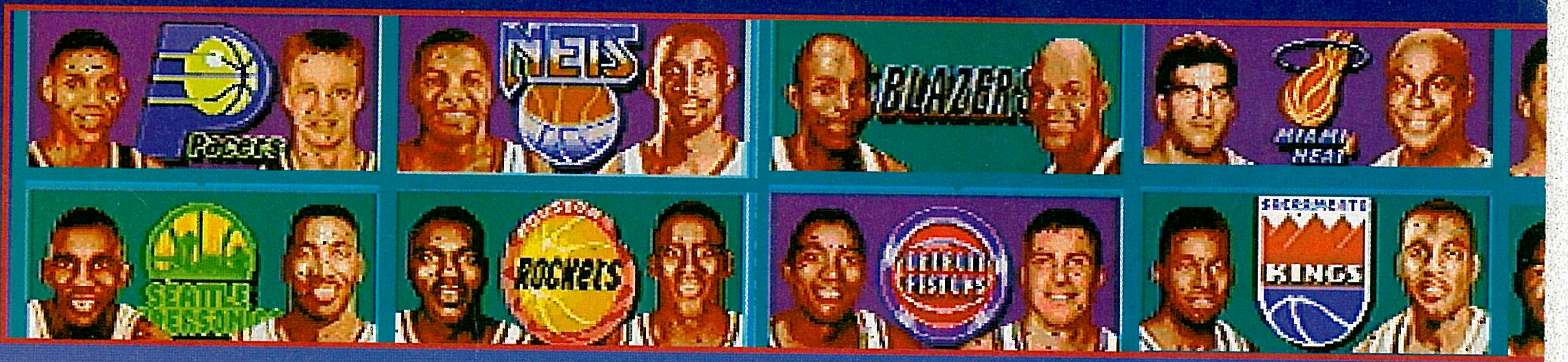
Una vez que hemos elegido equipo y hemos configurado las opciones, es el momento de saltar a la pista. Aquí es donde podemos observar como Acclaim ha puesto toda la carne en el asador para conseguir algo tan simple y tan difícil como es entretener. No podemos negar que lo ha conseguido de sobra. Tras los primeros segundos de desconcierto,



Escenas tan espectaculares como ésta serán a partir de ahora mucho más habituales en tu Mega Drive. Ninguna acrobacia será imposible para ti.





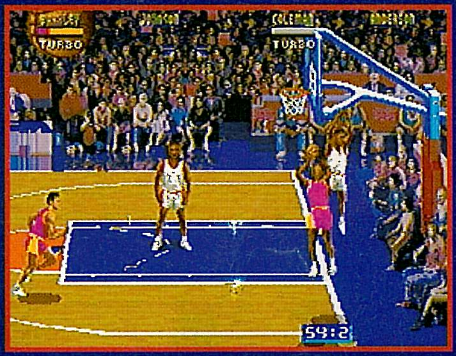












ante nuestros ojos se empiezan a desarrollar todo tipo de estratosféricos mates, los tiros más espectaculares y los pases más precisos que os podáis imaginar. Sin necesidad de grandes complicaciones, veréis cómo vuestros ídolos de siempre se elevan ¿cientos de metros? por encima de la canasta, para luego caer machacando salvajemente.

Si creéis que esto es bastante impresionante, esperad a conocer el resto de las sorpresas que este «NBA Jam» nos tiene preparadas, como, por ejemplo, poder introducir vuestras iniciales y que aparezcan todas vuestras actuaciones anteriores, o conseguir que un jugador demuestre tener "fuego en la sangre" y la pelota se transforme en una bola de fuego y queme la red. Como veis, mayor espectacularidad no se le puede pedir. Basta con saber que a este juego se le ha quitado todas las reglas innecesarias, dejando únicamente las justas para que no parezca una batalla campal.

No os lo penséis más y buscad rápidamente tres amigos para disputar la mejor liga del mundo, con la tranquilidad de que si hoy tenéis que dejarlo, mañana será otro día y podréis retomarlo gracias a la ayuda de santo Password bendito.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Los jugadores están perfectamente recreados y el colorido general del juego está a un buen nivel.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Suave, preciso y agradable de ver. Las animaciones de "los mates" bien merecen una mención especial por lo variado y espectacular.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Todos los sonidos propios de un acontecimiento como éste se encuentran reproducidos en el juego.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

El modo de un jugador puede parecer divertidísimo, pero jugando dos, tres o cuatro a la vez... ¡alucinante!

OPINION

Esta no es la primera vez que comentamos un juego de baloncesto, pero posiblemente sí es la primera vez que hemos disfrutado realmente A TOPE con ello.

Sin ser un simulador de basket en el más puro sentido de la palabra, -no es un cinco contra cinco- «NBA Jam» está destinado a convertirse en uno de esos juegos que atraen a las masas, pues el nivel técnico alcanzado ha sido tan elevado, que la diversión llega por sí sola.

Una auténtica canasta de tres.

TOTAL 90

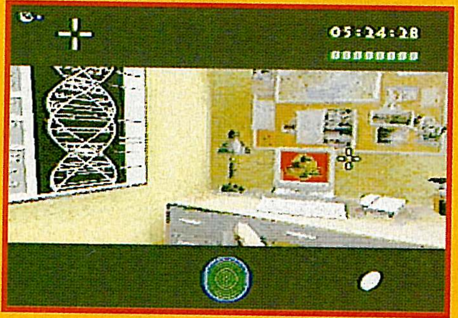
Divertido y espectacular. Romperá moldes. Sobre todo si tienes un Multitap y jugáis cuatro simultáneamente.



Los Viejos Tiranosaurios Nunca Mueren

Aunque ya ha pasado algún tiempo desde que se estrenó «Parque Jurásico», aún hay mucha gente que sigue viviendo los efectos de la "dinomanía". Los aficionados a los dinosaurios siguen estando de enhorabuena gracias a la multitud de artículos que aparecieron a raíz del estreno de la película. Gorras, camisetas, libros, vídeos, pins y, por qué no decirlo, también videojuegos inundan las estanterías de los comercios. Prácticamente, todas las consolas existentes han probado ya la fiebre jurásica. Únicamente el Mega CD parecía resistirse a la invasión. Y decimos se resistía, porque Sega se ha decidido a acabar con eso. Con un argumento que arranca justo desde donde terminaba el libro de Michael Crichton, este compacto nos sitúa en la isla Nublar. La aventura comienza cuan-







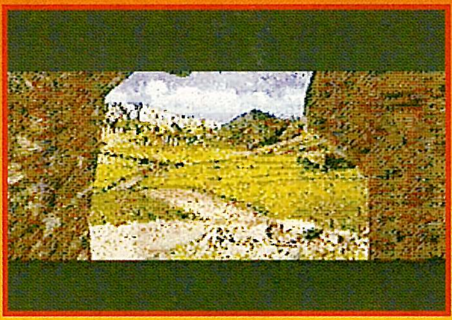
Alrededor del accidente siempre se puede encontrar algo que merezca la pena. No todas las piedras son inútiles.

Si miráis dentro del helicóptero, descubriréis vuestra primera pistola. No os vayáis sin ella.

Atrav
dere
tante
mos
l

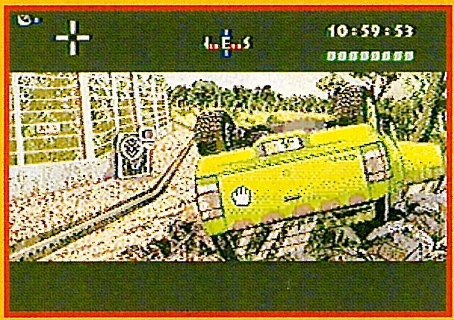
Sega • Aventura • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Graba













do el helicóptero que nos traslada se estrella como consecuencia de una tormenta tropical. Encarnando al profesor Grant, deberemos buscar todos los huevos de dinosaurio que se hayan repartidos por el parque y trasladarlos a la incubadora del Centro de Visitantes antes de que caiga el sol. Como habréis observado, el argumento es sustancialmente diferente del cartucho de Mega Drive, pero esta no es la única diferencia entre ambos. Visualmente, lo primero que nos llama la atención es la mayor gama de colores en pantalla que podemos encontrar en esta versión compacta. En esta ocasión, Sega ha conseguido superar la limitación de 64 colores que tiene la 16 bits y ampliarlos hasta llegar a la cifra de 124 aprovechando al máximo las posibilidades del Mega CD. Al margen del apartado técnico, también el sistema de juego ha sido modificado. Del modo arcade de la anterior versión, hemos pasado a una aventura interactiva a la manera de las aventuras de PC. Para los profanos en este tipo de juegos, os dire-



…s de este túnel, acce…nos al Centro de Visi… Para llegar, debere… …de cruzar la zona de …s Brachiosaurios.



GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Realmente impresionante lo que ha conseguido Sega en este «Jurassic Park». Escenarios bien ambientados y muy logrados gracias sobre todo al mayor número de colores en pantalla. Al igual que en la película de Spielberg, los gráficos recrean a la perfección la isla Nublar y todos sus "habitantes".

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

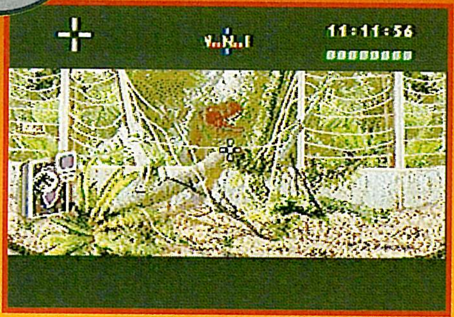
Rugidos y gritos de animales como si estuviésemos en la selva. El juego está tan bien ambientado que no recomendamos jugar a nadie con auriculares y de noche...
Las melodías pueden ser calificadas de auténtica banda sonora. Especialmente dedicado para los melómanos.

TÉCNICA CD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Explotada hasta la últimas consecuencias. Este es unos de esos compactos de los que se puede decir que son realizados especialmente para Mega CD.
No podemos dejar de destacar las rotaciones de 360 grados ni las escenas que se desarrollan dentro del Centro de Visitantes.

Posiblemente este «Jurassic Park» sea la mejor de todas las adaptaciones que se han realizado de la novela de Michael Crichton. Película incluida.



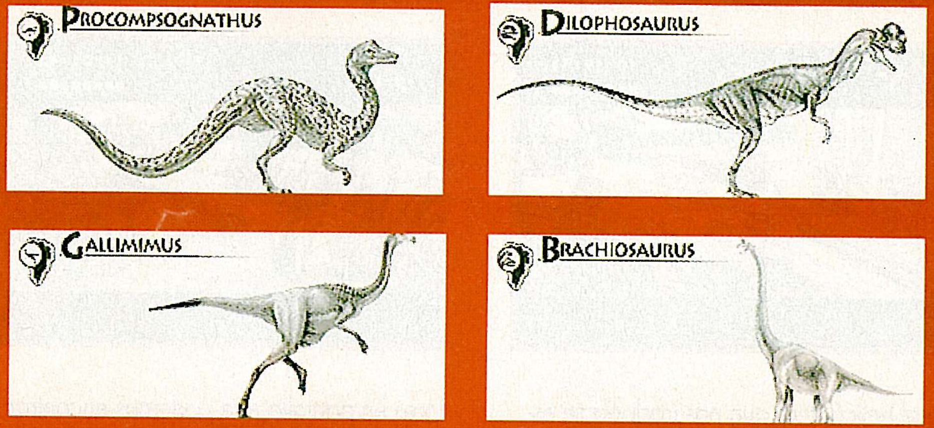


mos que consisten en situaciones que deben de ser solucionadas utilizando objetos previamente localizados. Así, por ejemplo, necesitamos unos alicates para cortar una verja metálica que nos permita el acceso a otra zona, en la que tenemos que usar una lata de gasolina para llenar el depósito de combustible de una lancha. Disfrutando siempre de una visión subjetiva (o sea, que en la pantalla aparece lo que se supone que veríamos si estuviésemos en esa posición), podremos movernos por todo el parque con total libertad, a excepción de ciertas zonas acotadas que precisan de alguna de las cuatro tarjetas de acceso que se encuen-

Galería de Bestias



Varios terminales de ordenador se encuentran repartidos por todo el Parque Jurásico. En ellos podréis enteraros de muchas de las costrumbres de los animales que se convertirán en vuestros enemigos durante esta apasioonante aventura. Toda esta información os será relatada por el prestigioso paleontólogo Robert T. Baker. No os perdáis sus palabras. Os van a resultar sumamente útiles.



Si queréis disfrutar realmente de vuestro Mega CD, no podréis dejar pasar este juego. Una maravilla.

Aquí comienza vuestra aventura más emocionante. A partir de ahora estaréis solos ante la evolución.

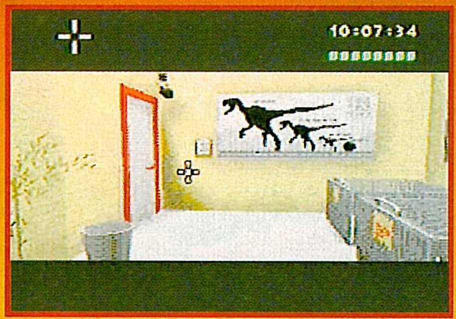


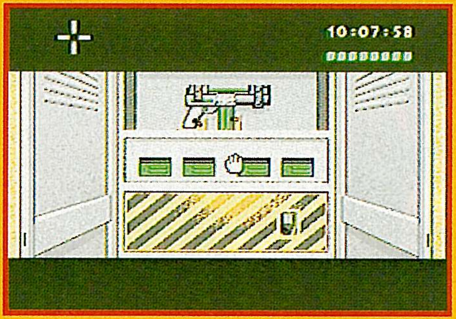














tran escondidas entre el mapeado. Una vez que las consigamos, sólo nos quedará encontrar los nidos de dinosaurio y llevar al Centro de Visitantes todos los huevos que podamos, teniendo en cuenta que el juego habrá finalizado en el momento que tengamos al menos uno de cada especie. Para complicarnos un poco la misión, resulta que hay un montón de dinosaurios sueltos y que les sienta realmente mal que les quiten a sus futuros bebés, por lo que no nos queda más remedio que ir armados con pistolas de dardos tranquilizantes, pistolas de descargas eléctricas o cualquier otro arma que descubramos. Pero si además de divertirnos lo que queremos es aprender cosas sobre estos animales prehistóricos, no hay problema. Por todo el Parque Jurásico se hallan repartidos terminales de ordenador desde los que el prestigioso paleontólogo Dr. Robert T. Bakker nos contará las características, técnicas de caza y costumbres de los dinosaurios. Como veis no sólo de juego vive el Sega-adicto, al menos en este compacto. Y para los más tradicionales, el «Parque Jurásico» de Mega CD abre sus puertas con un enorme despliegue de efectos de sonido, rotaciones y pequeños detalles que le convierten en una experiencia que no se puede dejar de probar.









1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Escenas de verdad se entremezclan con gráficos de alta resolución para lograr un efecto muy realista.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

El movimiento queda reducido al scroll. En los desplazamientos se recurre a escenas reales animadas.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Más que de melodías, se trata de una auténtica banda sonora. Los efectos incluyen los rugidos de los "dinos" y demás sonidos de la selva.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

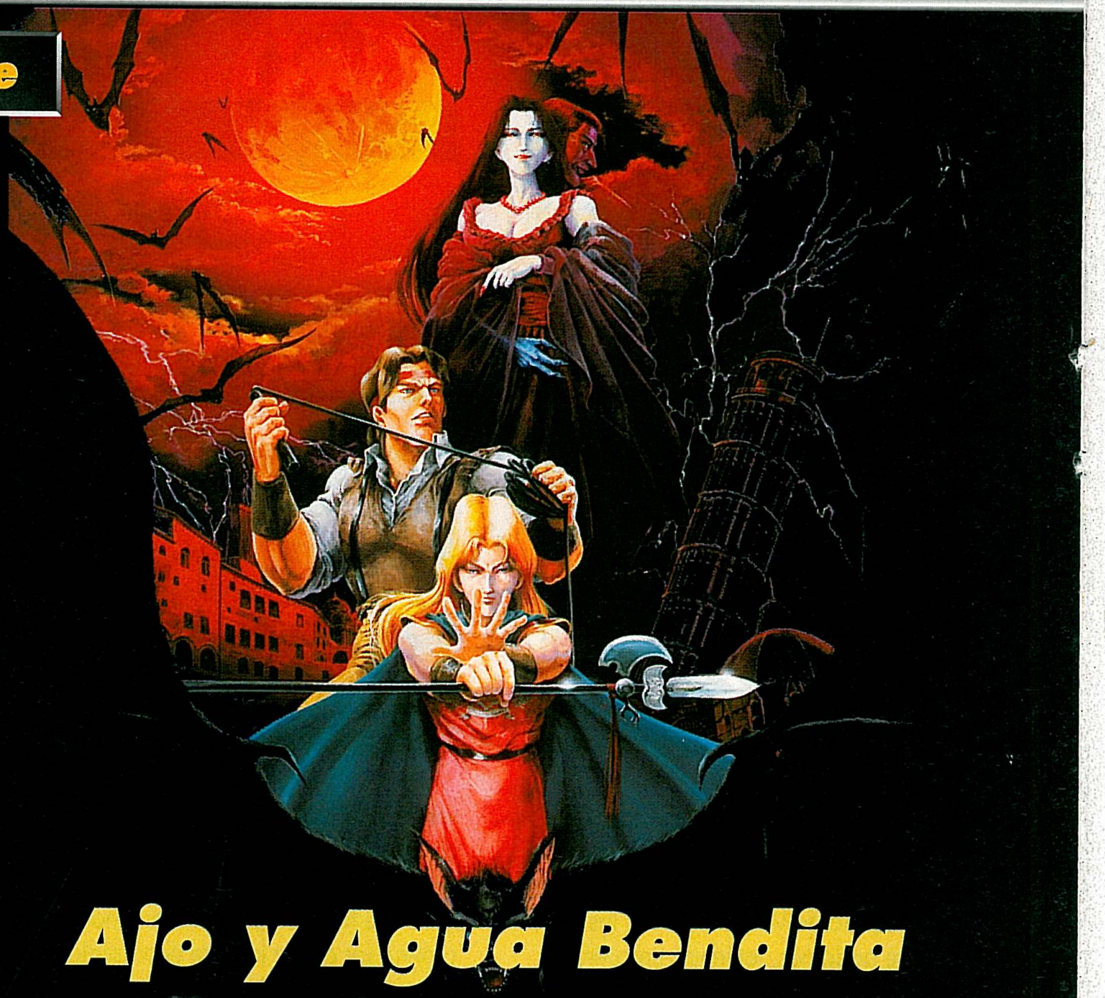
El peculiar ambiente de la isla Nubla os envolverá hasta que quedéis completamente atrapados por su misterioso encanto.

OPINION

Tenemos que reconocer que muchos nos temíamos que la aparición de este Mega CD sólo iba a suponer la reedición del viejo éxito de Mega Drive con las consabidas mejoras en el sonido. Pues bien, tras ver este «Jurassic Park»», hemos de decir que Sega nos ha sorprendido. Y lo ha hecho de la forma más contundente posible: ha duplicado la cantidad de colores en pantalla, -logrando efectos inimaginables en una MD-, ha añadido una banda sonora plagada de impresionantes efectos sonoros y, por si esto fuera poco, ha conseguido crear una historia que te envueve desde el primer instante. Es decir, se ha conseguido hacer un juego "redondo".

TOTAL 93

Esta versión para Mega CD conseguirá que los dinosaurios vuelvan a estar de moda por mucho, mucho tiempo.



Ajo y Agua Bendita

CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

Conseguir aquellos días de vacaciones había sido una tarea muy dura para Fernando Cena. Su jefe, un despiadado hombre de negocios de incierto pasado, mantenía la tesis de que el trabajo reafirmaba la personalidad del individuo, por lo que un período de inactividad laboral podía ser perjudicial para la salud. Fiel a esta ideología, don Jaime, que así se llamaba el susodicho director de la empresa, jamás disfrutaba de vacaciones. A lo sumo, sus múltiples obligaciones le llevaban a pasar cortas temporadas de dos o tres meses en la Costa Azul acompañado de su muy leal secretaria Laura. "Es un duro trabajo, pero alguien debe hacerlo", solía comentar don Jaime. Ante este panorama, Fernando, como segoviano que era, sólo podía actuar con cabeza para conseguir los ansiados días libres. Y doy fe de que lo hizo. Dos días antes de la fecha prevista para iniciar su viaje, nuestro amigo se lanzó rodando escaleras abajo hasta que su cabeza chocó con la pared del rellano del cuarto piso. Fue tal el éxito de su acción, que la piadosa Seguridad Social le concedió no sólo los siete días necesarios para su escapada, sino tres meses de reposo en el sanatorio que eligiese. Fernando no se lo pensó. Elegiría un coqueto sanatorio, concertado con la Seguridad Social, situado en una apacible región de Rumanía. Allí podría disfrutar a la vez de unas vacaciones y de la compañía de su amada Elena Riz, a la





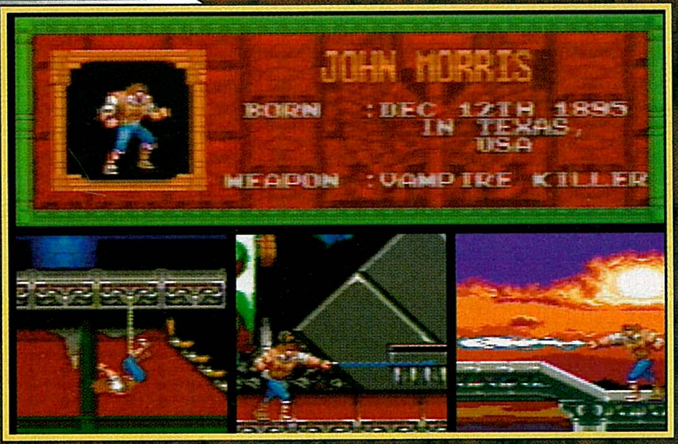




Konami • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: Password • Fases: 7

PRIMER CONTACTO





Estos son los dos protagonistas que encontrarás desde el comienzo de tu aventura. Aunque ambos han demostrado su valía como mata-vampiros, cada uno de ellos tiene sus habilidades propias. En el caso del americano, puede usar su látigo para columpiarse sobre las plataformas, mientras que nuestro paisano es capaz de realizar acrobáticos saltos con su lanza.







que no veía desde que se reunieron por última vez para pagar la letra del piso hacía algo más de seis meses. La maniobra parecía haber funcionado perfectamente... o casi. Al pobre Fernando le afectó hasta tal punto el golpe en la cabeza, que no recordaba a su novia Elena.

Dura, Muy dura es la vida de un mata-vampiros. Y si no que se lo pregunten a nuestros héroes...

Ésta, despechada, acabó ingresando en un convento de clausura, mientras su novio se cambiaba el nombre por el de Eric Lecarde y estrechaba lazos de amistad con su vecino de habitación, un americano llamado John Morris. Fue éste el que oyó los rumores que circulaban por el sanatorio sobre extraños casos de vampirismo en la comarca y el que convenció a Fernando/Eric para ir a investigarlos. Y así lo hicieron.

Una fría y tormentosa noche de diciembre se fugaron los dos del sanatorio.

Su destino era el cercano castillo en ruinas, del que se decía que podía estar encantado. Los escalofriantes gritos y aullidos que surgían de la casa no fueron suficientes para acobardar a nuestros amigos. Decididos como estaban a acabar con los casos de donantes de sangre











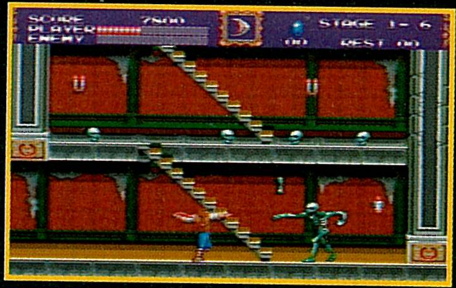






La espera ha merecido la pena. La nueva versión para Mega Drive de las aventuras del extraño conde Drácula, ha resultado ser la mejor de todas.

Controla a los descendientes de Simon Belmont en una aventura que marcará tu vida.







obligatorios, nada les pararía ya.

Para defenderse de los peligros, John Morris optó por usar la manguera con la que se regaba el jardín, como si de un látigo se tratase, mientras que nuestro Eric se decidía por un trozo de tubería del gas convenientemente afilada. La suerte estaba echada.

Lo que espera a los dos aventureros no puede ser más terrorífico. Deberán atravesar múltiples fases repletas de traidoras plataformas, evitando el ataque de las criaturas de la noche, hasta conseguir

ÍTEMS











Estos son algunos de los muchos misterios que guarda este juego. Escondidas entre los candelabros escontrarás una larga serie de ayudas como éstas, sin las cuales te será muy difícil salir con vida del castillo.



















Tendrás que ser muy hábil con las armas si quieres llegar hasta el refugio del malvado Conde.

Cada parada en tu viaje será una nueva prueba para tí. No te confíes o durarás más bien poco.

llegar al lugar donde se encuentra el famoso Conde Drácula. Pero, a diferencia de otras veces, en esta ocasión el chupador más rápido del oeste de Transilvania no se va a quedar esperando a sus verdugos. Por lo que ha decidido realizar un viaje por toda Europa en busca de la ayuda de las fuerzas del mal. Si nuestros amigos están dispuestos a derrotar al Príncipe de las Tinieblas tendrán que vencer primero a sus discípulos que les esperan repartidos por cada una de las ciudades del recorrido del Conde. En frente tendrán a la flor y nata de las fuerzas de la oscuridad: zombies, gárgolas, hombres-pez, enormes lobos asesinos o terribles monstruos que intentarán por todos los medios a su alcance que no lleguen nunca a su destino. A su favor tendrán su espíritu indómito, el factor sorpresa y una gran cantidad de ayudas repartidas por todo el mapeado consistentes en potenciadores del arma que porten y armas nuevas como boomerangs, hachas, botes de agua bendita y amuletos.

La aventura ya ha comenzado y sólo tú puedes pararla. Reza lo que puedas, cuélgate la ristra de ajos al cuello y ve al encuentro del mal. Puede que en ello te vaya la vida.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Drácula ha salido favorecido y bien arropado por los bonitos escenarios. Un único "pero": el pequeño tamaño de los protagonistas.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Sorprendentes en algunas fases con rotaciones y efectos de gran calidad, pero con algún que otro molesto parpadeo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Marchosas melodías nos acompañarán en nuestro viaje. En cuanto a los efectos, no podemos decir que mantengan el buen tono general.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

El gran número de fases, los variados enemigos y la ajustada dificultad (password incluido) hacen de este juego una auténtica pasada.

OPINION

Cuando todos esperábamos una conversión más o menos fiel de los cartuchos producidos para otras consolas, Konami nos ha sorprendido con un juego totalmente nuevo. Además, en su realización se ha conservado lo mejor de cada versión y se han añadido una serie de mejoras: muchos enemigos distintos, grandes enemigos finales y un mapeado extenso son algunas de sus mejores virtudes, sin olvidar algunos efectos de rotación muy bien conseguidos y la inclusión del segundo jugador. En cuanto a los defectos, destacaremos el pequeño tamaño de los protagonistas y la imposibilidad de jugar los dos jugadores simultáneamente.

TOTAL 85

Buen trabajo de Konami para convertir las aventuras del malvado Conde en un excelente juego. No defraudará a nadie.

Las conversiones de SNK para Sega parece que comienzan a ver la luz de forma definitiva. Hemos tenido que esperar casi un año desde que «Fatal Fury» llegó a Mega Drive, para poder ver un nuevo super cartucho de Neo Geo en versión 16 bits. Todo parece indicar que a partir de ahora podremos deleitarnos con una larga lista de este tipo de juegos tanto para Mega Drive como para Mega CD (aunque esperemos que no sea de año en año). Pero lo mejor es empezar con lo que está disponible en nuestro país.

«Art of Fighting» es un clásico de las recreativas que se convirtió en el primer 100 Mega Shock (cartucho de más de 100 megas) para Neo Geo. En esta ocasión ha sido la propia Sega, y no Takara, la encargada de realizar la versión para Mega Drive. Para los que frecuentéis poco los salones recreativos, o no estéis muy al día en cuanto a los lanzamientos de Neo Geo, os explico de qué va la cosa. «Art of Fighting» es un arcade de lucha one-on-one al estilo «SF II» o «Eternal Champions», en el que el objetivo (como siempre) es liarse a mamporrazos con el rival hasta dejarlo KO. Al



Acción sin Límite





PRIMER CONTACTO



Todo comenzó hace pocas fechas. La fuerte amistad que unía a Ryo, Robert y Yuri se vio brutalmente truncada por el secuestro de esta última a manos de unos desconocidos. Por supuesto, vosotros no vais a permitir que sigan separados por mucho tiempo, aunque para ello os las tengáis que ver con los mejores luchadores de Southtown.



SONIC

Muchos meses han pasado desde que este intrépido puerco espín irrumpió en nuestras consolas y, sin embargo, el recuerdo permanece tan intenso como el primer día.

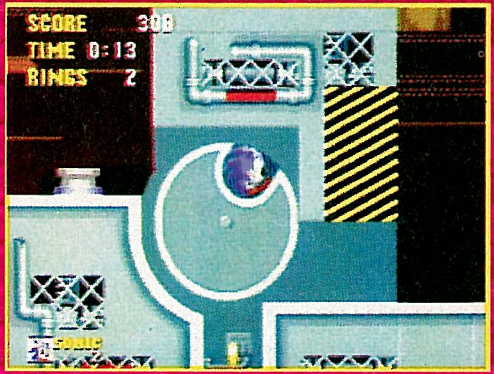
Multitud de adolescentes inquietos se agolpaban frente a los monitores del departamento de videojuegos de cualquiera de los grandes almacenes de nuestro pais. Un sólo rumor ahogaba todas las gargantas: algo nuevo, algo maravilloso y sorprendente estaba a punto de suceder. Cuando las consolas se encendieron, un "ooohhhhhhh" general inundó los locales.

En pantalla, el más veloz, sorprendente y adictivo videojuego jamás visto hasta entonces. Y su protagonista pronto se convirtió en el tema central de todas las conversaciones consoleras. No era otro que Sonic.

Un auténtico derroche de fantasía, colorido y espectacularidad: rampas, giros de 360 grados, plataformas móviles, pronunciadas pendientes y cientos de obstáculos más eran los ingredientes de una colosal aventura que terminó por consagrar a la Mega Drive como la más poderosa máquina de juegos jamás creada.

No tardarían en llegar las versiones para Master System y Game Gear. Ambas se alzaron inmediatamente a lo más alto de las listas de venta y popularidad, atisbando el inicio de una leyenda que afortunadamente todavía sigue muy, pero que muy viva (por mucho que le pese a Robotnik y otros recalcitrantes de los que es mejor ni hablar).

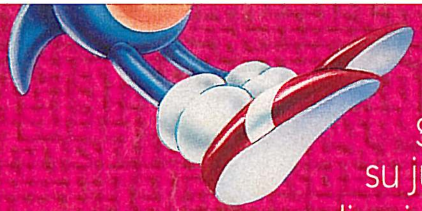







TODOSEGA





Después de muchos "dimes y diretes", muchos anuncios y desmentidos por parte de Sega, Sonic CD sorprendió a propios y extraños por su jugabilidad, su colorido, en definitiva, su extraordinaria calidad.

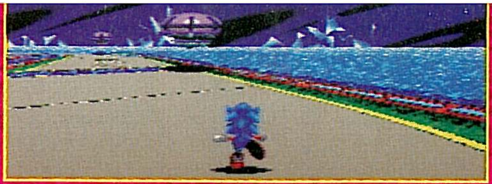
Si bien en su estructura es similar al de su anterior etapa en Mega Drive, aprovecha al máximo las superiores posibilidades de la tecnología láser, lo que le convierte en un juego aún más veloz, apasionante y divertido que sus antecesores.

A los hechos nos remitimos: la "intro", más que un simple aperitivo más o menos bonito es un auténtico cortometraje de dibujos animados sobre las aventuras del puerco espín azul En el aspecto sonoro se recurrió a la ayuda del laureado Keito Utoku, y los resultados han sido unánimemente elogiados.

¿Y del juego en sí? Basta echar un vistazo a los majestuosos escenarios redefinidos, a los gráficos aumentados en tamaño y calidad, a la velocidad vertiginosa que impregna cada pixel de nuestro monitor para advertir que estamos ante el no va más.

Y para colmo, el bueno de Sonic deberá viajar por el tiempo, saltar, nadar, girar como una peonza... e incluso convertirse en bolita de un pinball.

Si apostaste por el Mega CD, este es el cartucho que no puedes dejar pasar.







TRUCOS: -Elegir nivel: Cuando aparezca Sonic en la pantalla de presentación, presiona arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha y B. Entonces escucharás una campana y podrás elegir el nivel en que quieras jugar, opción nada desdeñable, por cierto.

-Fase secreta: deberás elegir el modo Attack y completar todos los niveles en un tiempo inferior a 37 minutos y 27 segundos. Vuelve a la pantalla de títulos y podrás disfrutar de una sorprendente opción llamada D.A. Garden.

ra plenamente activa a Sonic en su vuelta a los ruedos consoleros.

En el plano técnico las novedades son más que llamativas. Nuevos poderes y movimientos para nuestro héroe, como envolverse en una bola de fuego y lanzarse volando contra sus enemigos, introducirse en una burbuja de aire para sortear las zonas acuáticas...



La velocidad del juego se ha visto ligeramente disminuida, lo que redunda muy favorablemente en la jugabilidad.

Las fases de Bonus, si en Sonic 2 eran espectaculares, en esta ocasión se salen de madre. Un tremendo circuito en perspectiva tridimensional donde deberemos recoger bolas azules y esquivar las rojas a un ritmo tan frenético que se corre el peligro de marearse.

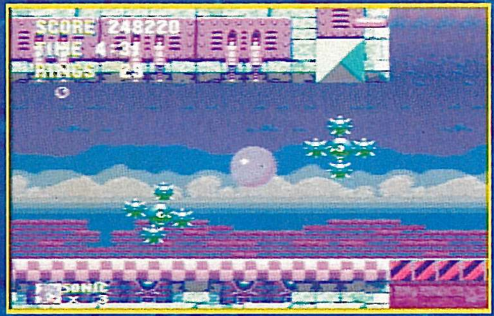
Y como principal novedad, la sorprendente opción de competición, en el que contra un amigo o contra la máquina deberemos recorrer los escenarios más complicados en frenética carrera (una vez más el "split screen" asegura una perfecta acción simultánea).

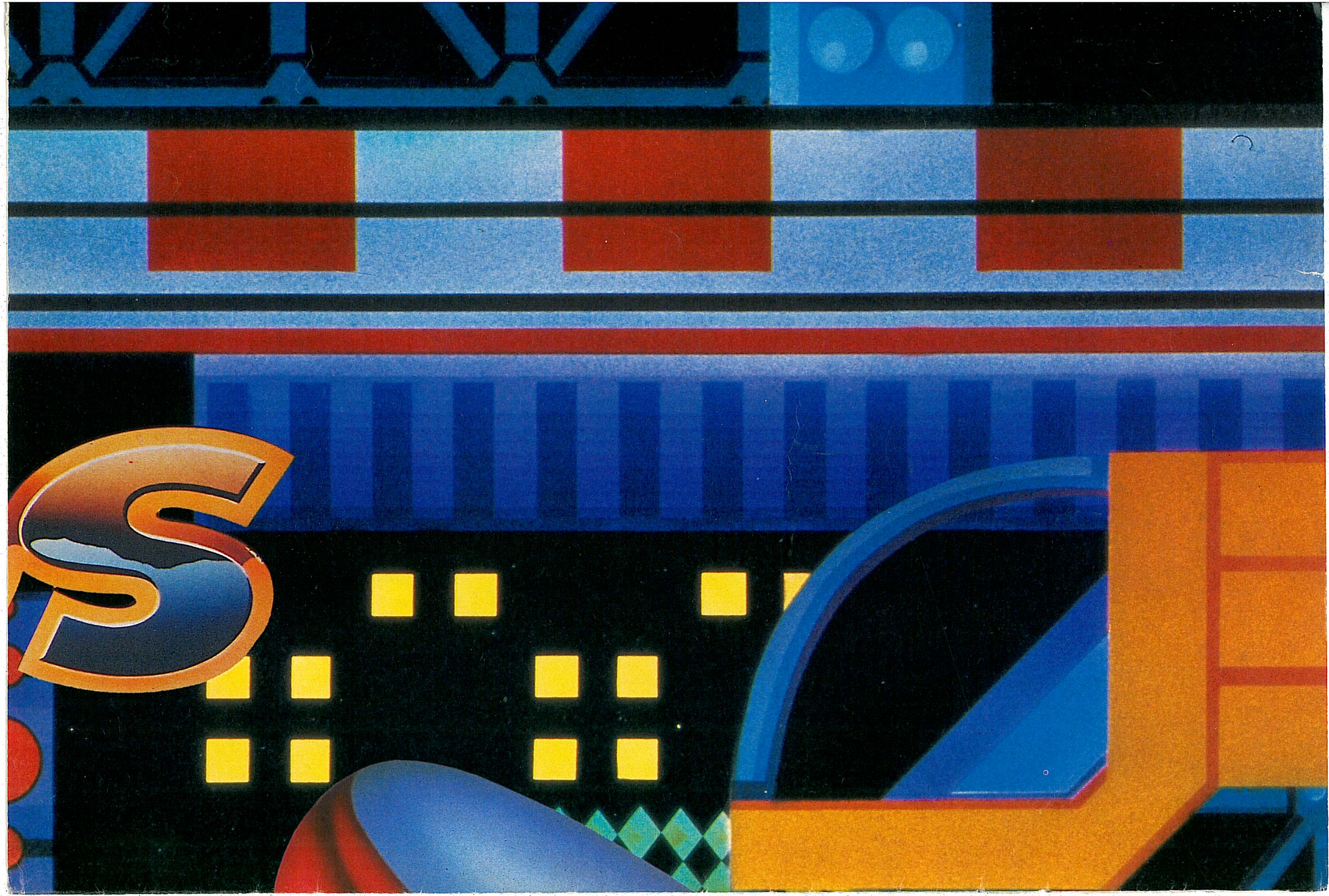
Si aún no lo tienes, deberás correr hasta la tienda más cercana a una velocidad similar a la de Sonic antes de que se agote la más reciente y completa de las aventuras del héroe de Sega.













SONIC CHAOS









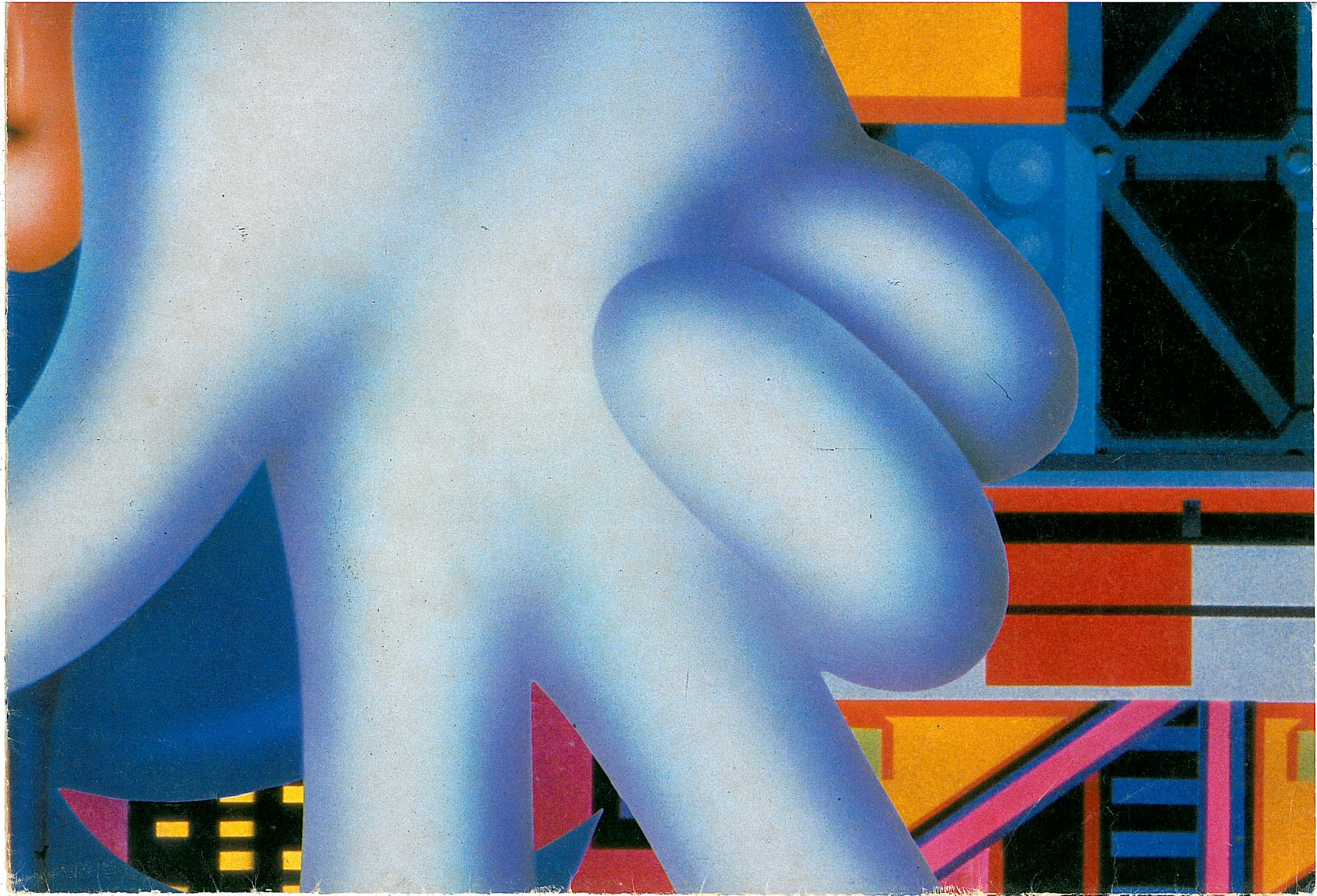


Como veis, Sega sigue apostando muy fuerte por sus máquinas más veteranas, donde las novedades siguen surgiendo en cantidad y cada vez con mayor calidad. Buena prueba de ello es el cartucho «Sonic Chaos», desarrollado exclusivamente para Master System y Game Gear.

Bajo la excusa de la nueva fechoría de Robotnik (el robo de las esmeraldas del norte), se inicia esta sorprendente aventura, versión revisada de las geniales aventuras del puerco espín.

Y si "Sonic" era para muchos el mejor cartucho de estas consolas, "Sonic Chaos" da un paso adelante: todo tipo de escenarios, a cual más colorista, un scroll suave como una pluma y una impresionante lista de efectos sono-





ros.

Además, muchas y agradables sorpresas, como la posibilidad de elegir cuál de los dos personajes (Sonic o Tails) va a protagonizar la fase. Así podréis disfrutar con las supercarreras del puerco espín o con el simpatiquísimo vuelo del zorro.

En ambos casos, el desafío está abierto: seis retorcidas y laberínticas fases por las que recoger docenas de anillos, ítems que incrementan la velocidad o la fuerza y, como traca final, al Doctor Robotnik con nuevos y poderosos artefactos.

«Sonic Chaos» es, sin duda alguna, un nuevo horizonte para las 8 bits.



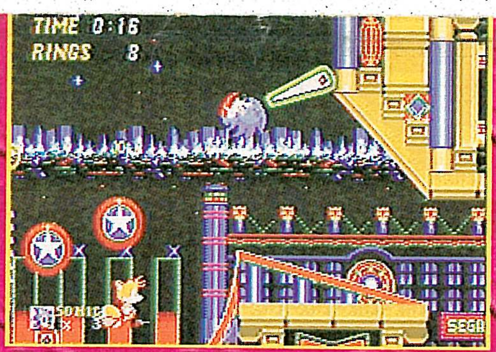
SONIC SPINBALL



Se ve que los señores de Sega llegaron a la conclusión de que en su empeño de ofrecer nuevas aventuras de Sonic, cada vez más espectaculares, sorprendentes y jugables, estaban quizá descuidando un poco el aspecto de la originalidad.

Así que, ni cortos ni perezosos, se liaron a darle al coco sobre cómo sacar a nuestro supersónico héroe de su marco plataformero habitual e introducirle en una aventura completamente innovadora y sorprendente.

Y rápidamente se dieron cuenta de que la solución estaba ante sus narices. En una de las fases de la versión de Sonic para Mega CD, el enfrentamiento contra Robotnik se celebraba en el interior de un gigantesco



Otra de las jugosas novedades era la posibilidad de jugar dos personas simultáneamente gracias al sistema "Split Screen" por el que la pantalla se divide en dos, sin que la espectacularidad se reduzcan en lo más mínimo. Un auténtico tributo a la diversión.

Y como era de esperar, Sega lanzó al mercado internacional pocas semanas después las versiones para Master System y Game Gear. Para evitar comparaciones, se optó por dar un toque personal a los programas dotándolos de argumentos diferentes, detalles jugosos y aspectos que aprovechan las características de cada consola.

TRUCOS

-MD: Para elegir fase: Ve al menú de opciones y escucha las melodías 19, 65, 09 y 17. Sonará un pitido. Pulsa START y ve a la pantalla de títulos , mantén presionado A y START. Allí encontrarás un utilísimimo menú de fases.

-MD : Super guerrero: Como si de un guerrero del espacio se tratase, podemos transformar a Sonic en un feroz superguerrero. Escucha las melodías 04, 01, 02 y 06. Luego empieza a jugar normalmente, y cuando consigas 50 o más anillos, pulsa B y C simultáneamente y... asómbrate.

-MD: 14 continues: Escucha parcialmente las melodías 19, 65, 09, 17, 01, 01 y 04, y si ni así te lo acabas, dedícate a las chapas.

-GG. Elegir zona: Durante la presentación, pulsa START hasta que aparezca la pantalla de opciones. Sin soltar START, presiona diagonal abajo-izquierda junto con los botones 1, 2 y START. Presiona hasta oir un pitido. Ahora suelta todo y pulsa START.

-MS: Elegir cualquiera de los actos: Durante la presentación mantén apretados los dos botones del segundo pad a la vez que giras el mando en el sentido de las agujas del reloj. Cuando acabe la escena coge el pad 1 y pulsa derecha y luego START. Con tan sencilla maniobra podrás conocerte este juego de cabo a rabo.



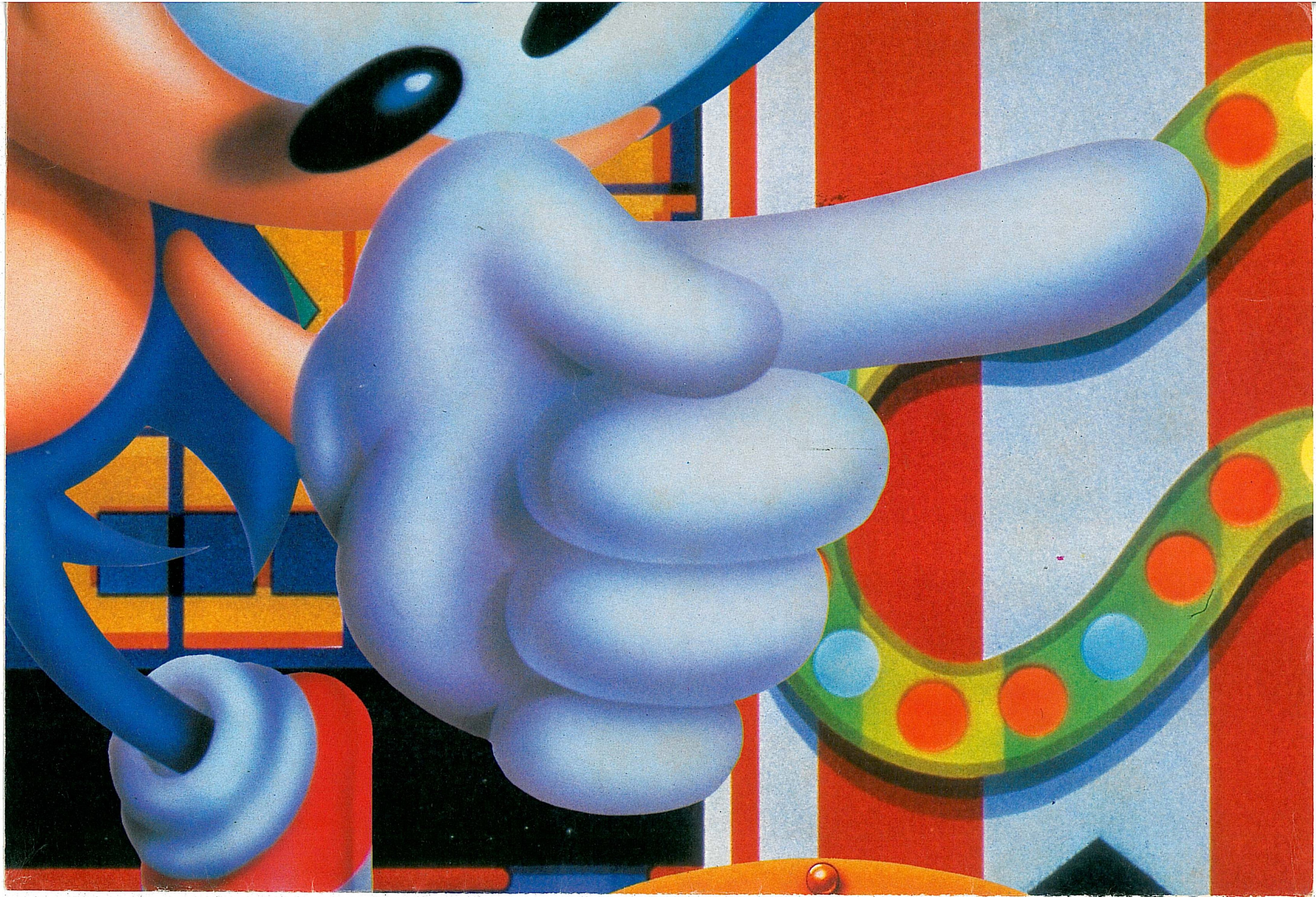
SONIC CD

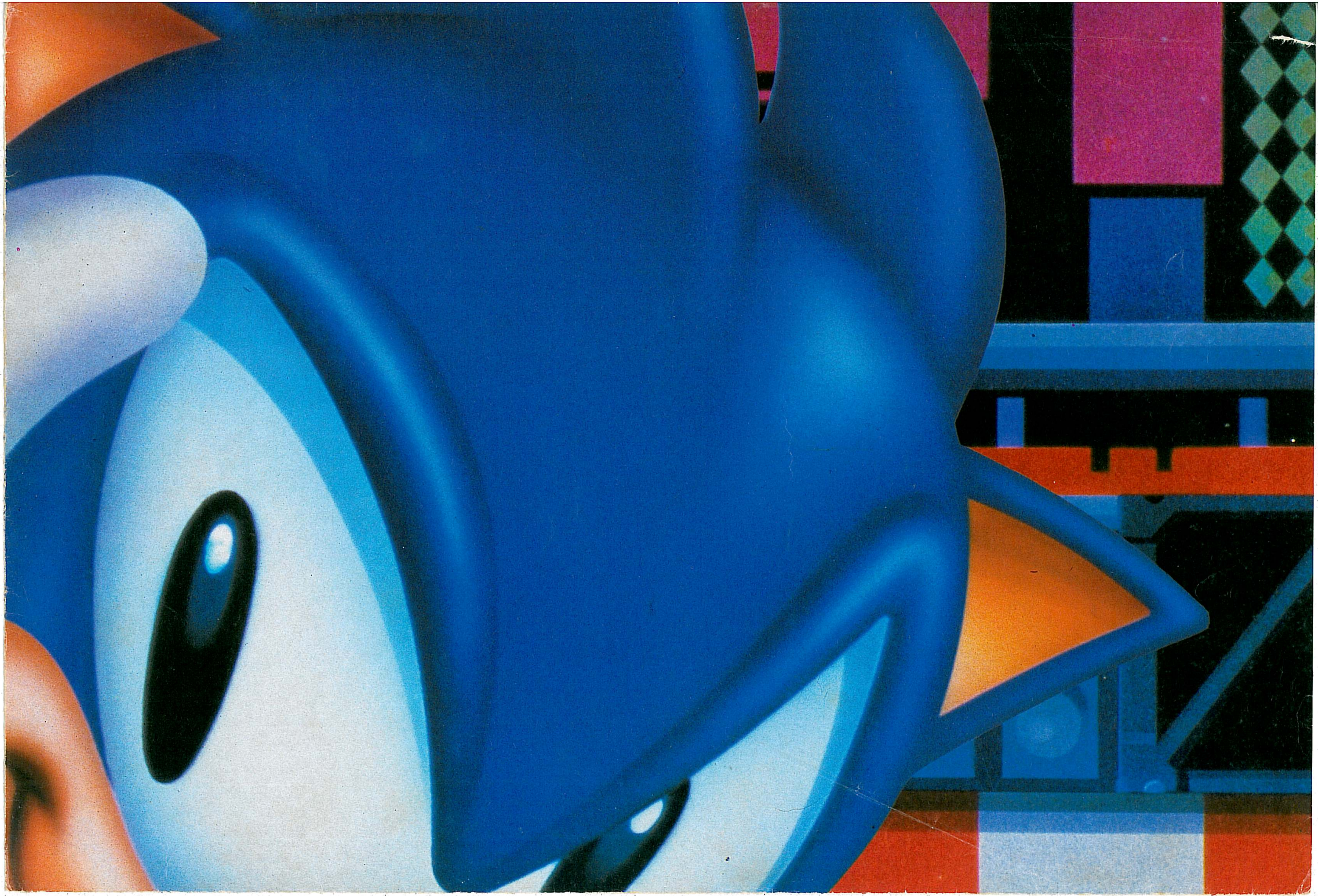


El 93 pasará a los anales del videojuego como el año en que desembarcó en nuestro país la más revolucionaria y potente invención jamás desarrollada en el campo del videojuego: el Mega CD.



Un virtuosismo de posibilidades técnicas que merecía contar en su catálogo de software con la estrella de la compañía, como finalmente sucedió.



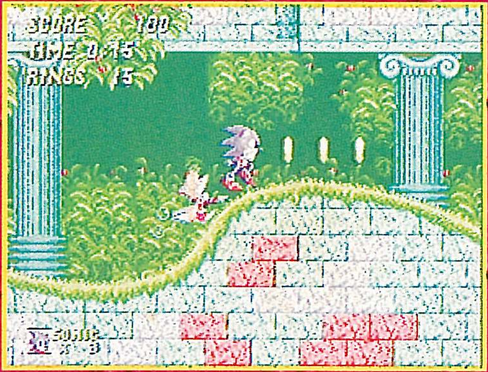


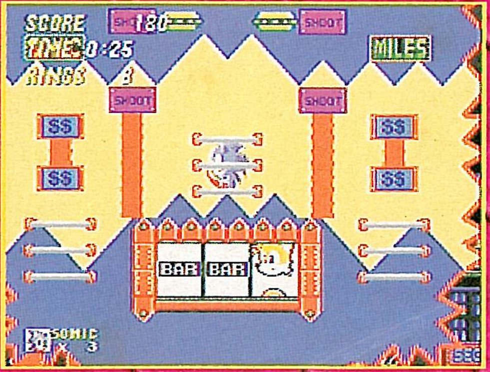
TRUCOS

• MD: Elige nivel. Cuando Sonic aparezca en pantalla moviendo el dedo, presiona arriba, abajo, izquierda y derecha. Sonará un pitido, momento en que deberás presionar los tres botones del pad, y, luego, start. Ve al menú de melodías y tendrás acceso a todos los niveles del juego.
Si hecho esto vas al "Special Stage", acoge la esmeralda. Cuando aparezcan las palabras "Chaos Esmerald", dadle al reset. Repite el proceso seis veces, pulsa start, y empieza con las seis joyas para acabar el juego.

• MD: Final especial. Cuando Sonic coja velocidad después de haber derrotado definitivamente a Robotnik, pulsa los tres botones del pad repetidamente y podrás contemplar un final diferente.

• MS: Vidas extras. Al final de la primera jungla golpea el cartel giratorio y agáchate mirando al suelo. En la primera fase de "Green Hill" busca una vida en las ramas de la palmera número 22. En tu segundo enfrentamiento con Robotnik, ve hacia la izquierda y encontrarás otra vida extra sin dueño.







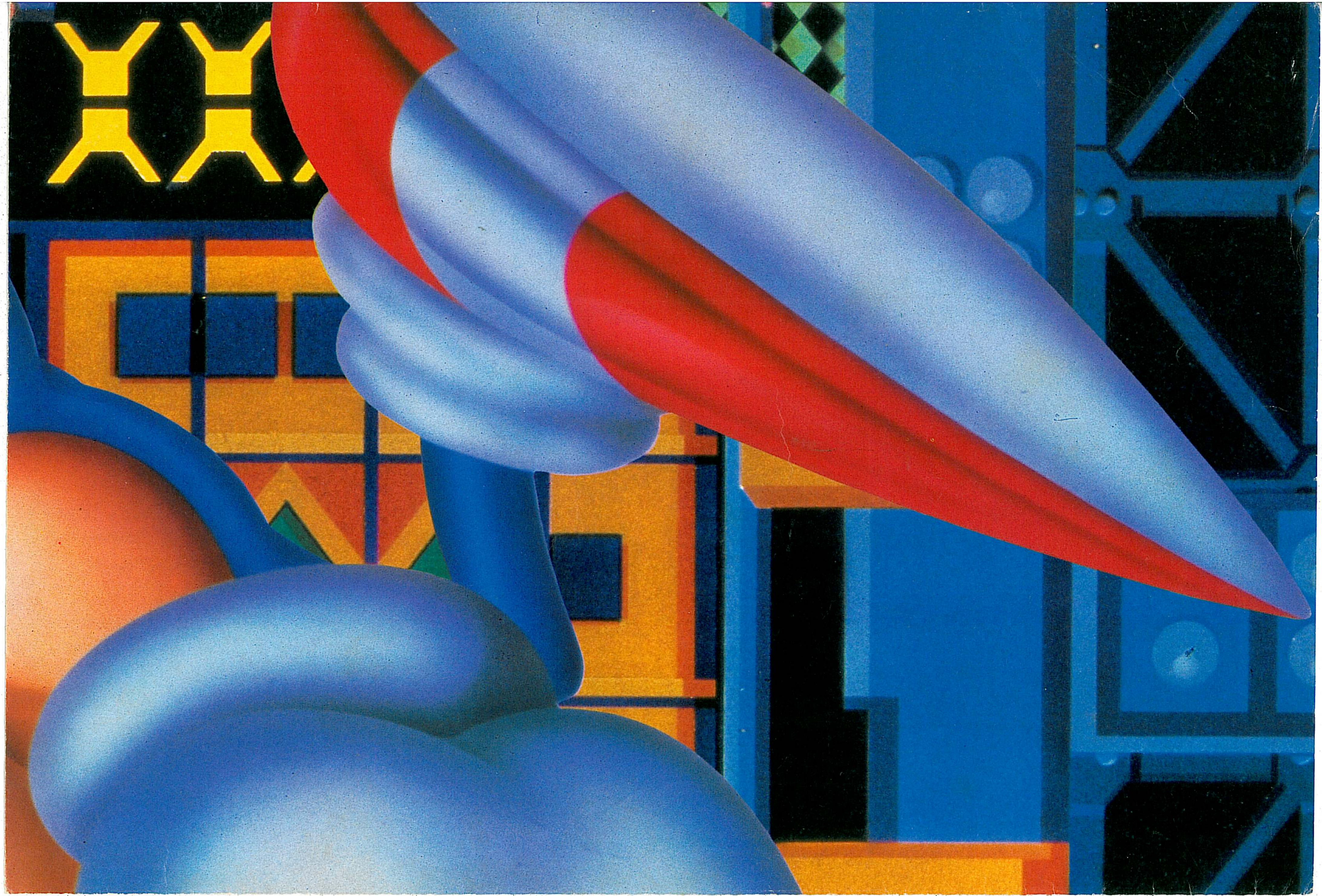
SONIC 2

"Volver, con la frente marchita, las nieves del tiempo clarearon mi sien..." Las muchedumbres andaban revueltas, la chusma de videoadictos conspiraba en secreto. La frase clave era "queremos más". Más de lo mismo, más de lo bueno, más de Sonic.

Y claro, el héroe de las púas azuladas no pudo resistir más tiempo alejado de los monitores de las consolas Sega que le vieron nacer, y unos meses después se produjo el esperado regreso del mayor mito de la historia del videojuego.

Y nadie quedó defraudado, pues «Sonic 2» conservaba el espíritu de su predecesor, pero adornado con unas virguerías técnicas capaces de dejarnos con la boca abierta.

Por lo pronto , no volvía solo sino en compañía de Tails, un simpático zorro dispuesto a acompañar al puerco espín en su eterno enfrentamiento contra el Doctor Robotnik. Decenas de dragones, murciélagos, luciérnagas, monos , serpientes y demás enemigos se cruzarían en su camino, pero afortunadamente Sonic venía reforzado con una serie de movimientos nuevos y espectaculares que harían su tarea un poco más fácil.



Pinball en el que a sonic le tocaba el desagradable papel de bola.

Pues dicho y hecho: «Sonic Spinball», para Mega Drive, recrea ocho diferentes decorados al estilo de las entrañables máquinas de bolas en las que el puerco espín deberá enfrentarse a Robotnik para rescatar a sus inseparables amigos Ami y Tails.





Para ello deberá buscar por el entramado de topes, agujeros secretos y muelles, hasta encontrar las tres esmeraldas azules que le permitan acceder a una nueva fase. Y entre ellas, unas divertidas fases de bonus repletas de simpatía y sentido del humor.





En definitiva, un juego original, divertido, con la dificultad justa y que cuenta con un protagonista conocido por todos. Si os gusta Sonic, tenéis una razón más para seguir queriéndole. Si aún no le conocéis (¡¡??¡¡), os enganchará.

SONIC 3





Si apenas hemos tenido tiempo para digerir todas las novedades con las que nos obsequió el 93, el 94 se nos presenta con el espectacular lanzamiento de la tercera parte de la veloz mascota de Sega. "No hay dos sin tres", debieron pensar, así que ahora nos obsequian con una nueva versión que ha conseguido superar a todo lo hecho hasta el momento. Por lo pronto, nuevos personajes, como el taimado Rastafari, que viene a sustituir al entrañable Robotnik en el papel de maloso. También vuelven Tails -tras las vacaciones que se pegó con el Sonic CD- y la adorable Amy, para ayudar de mane-

Sega • Arcade • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: 2 • Fases: 10 luchadores



ROBERT GARCÍA

Robert tiene un motivo muy especial para intentar rescatar a Yuri de la banda de Southtown: le une algo más que una amistad con esta señorita. Su técnica de combate es casi perfecta y sus patadas son demoledoras.









RYO SAKAZAKI

Ryo sólo vive para rescatar a su hermana de las manos de sus secuestradores, y juro no parar hasta ver concluido su objetivo. Su técnica de lucha es muy similar a la de su rival y amigo Robert, pero sus mejores golpes los realiza con los puños.









KARATE

Karate es uno de los jefes finales de las otras versiones. Es un luchador al que nadie ha visto jamás el rostro, aunque se rumorea que fue quemado por el padre de Ryo. Es un luchador imprevisible de rápidos movimientos.









igual que en la recreativa, el cartucho consta con dos modos de juego: Modo Historia y Modo Versus. En el Modo Historia tan sólo tenemos la posibilidad de elegir a uno de los dos protagonistas, Ryo Sakazaki y Robert García. El caso es que la hermana del primero ha sido secuestrada por una banda de impresentables de Southtown, y a estos dos valientes muchachotes no les queda otra opción que investigar por los rincones más peligrosos de Southtown para encontrar uno a uno a todos los miembros de la banda, y hacerles "cantar" siempre y cuando consigan derrotarles, claro. Nada menos que ocho rivales les aguardan en diferentes puntos de la ciudad. Entre combate y combate, los héroes recorrerán las calles de la ciudad en sus lujosos coches, y de vez en cuando podrán entrenarse con las espectaculares fases de bonus.

En cuanto al Modo Versus, no hay ningún secreto. Os buscáis algún amigo, elegís el luchador y el escenario que queráis, y a demostrar vuestras facultades. Sega ha tenido la deferencia de obsequiarnos con la posibilidad de escoger también a los dos jefes finales, un lujo imposible en las anteriores versiones. Además en el catálogo de opciones se puede elegir el número de rounds, el tiempo de cada round y, eso sí, tan solo dos niveles de dificultad.

Esta es la tarjeta de presentación de «Art of Fighting», un auténtico arcade de lujo para nuestra Mega Drive.



KING




King es la única chica (aunque no lo parezca) de la peligrosa banda. Puede parecer algo frágil, pero en el fondo es una luchadora muy peligrosa, y sobre todo muy rápida en todas sus acciones. Su escenario es un precioso cabaret.




LEE PAI LONG




A este elemento es muy fácil reconocerle por los desagradables gritos que acompañan a todos sus golpes. Es el personaje con las combinaciones de golpes más peligrosas. Si consigue conectar una de ellas, mal asunto.




MICKEY ROGERS




Mickey estuvo a punto de ser Campeón del Mundo de boxeo, pero tuvo la mala suerte de acabar con la vida de un rival en el ring. Su especialidad son los uppercuts, que ejecuta perfectamente con ambas manos causando un gran daño en los adversarios.




MR. BIG




Mr Big (no confundir con el de «Street of Rage») es otro de los jefes finales de las otras versiones. Toda su técnica está basada en los luchacos que porta. Un gran luchador.




BONUS



No podían faltar las famosas fases de bonus del «Art of Fighting». Variadas y espectaculares como siempre.





JACK TURNER



El luchador más desagradable, vomitivo, maleducado y sinvergüenza de todos los tiempos, y para colmo es bastante difícil de derrotar. De todos modos es vulnerable a los ataques lejanos. No los desaprovechéis.







JOHN CRAWLEY



¿No os recuerda este soldadito a un servidor de la patria de un famoso torneo, que se hacía llamar Guile ? Pues bien, sus movimientos son curiosamente parecidos, es decir, que las patadas son su razón de ser en todos los combates.







RYUHAKU TODO



Todo es, sin duda, el peor luchador de "todo" el torneo. Tan solo posee un golpe especial de relevancia, el resto son ataques bastante previsibles que ejecuta con desgana y desatino. En pocos combates se puede aprender su técnica.







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Sin duda el mejor aspecto del juego. Buenos escenarios, personajes bien realizados y gran colorido.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Los movimientos están bien conseguidos, pero son algo lentos, y a veces difíciles de ejecutar.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

No se puede permitir que a un juego de este tipo se le "obsequie" con un sonido tan pobre. Una lástima.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La lentitud de algunas acciones y la excesiva dificultad restan puntuación irremediablemente.

OPINION

La conversión que se ha realizado de «Art of Fighting» para Mega Drive nos ha dejado un poco decepcionados. El juego a primera vista parece increíble, pero al comenzar la primera partida nos damos cuenta de que se ha quedado algo "cojo". El sonido es flojo, y aspectos como la excesiva dificultad, la lentitud de movimientos y la complicada ejecución de algunos golpes no se pueden pasar por alto.

Pese a no ser un mal juego, «Art of Fighting» no ha respondido a las expectativas, sobre todo después de disfrutar de la calidad de programas como «Eternal Champions» o «S.F. II».

TOTAL 79

Un ¡clásico dentro del género de lucha que en su versión para Mega Drive no ha respondido a las expectativas.

¿Hombre o Máquina?

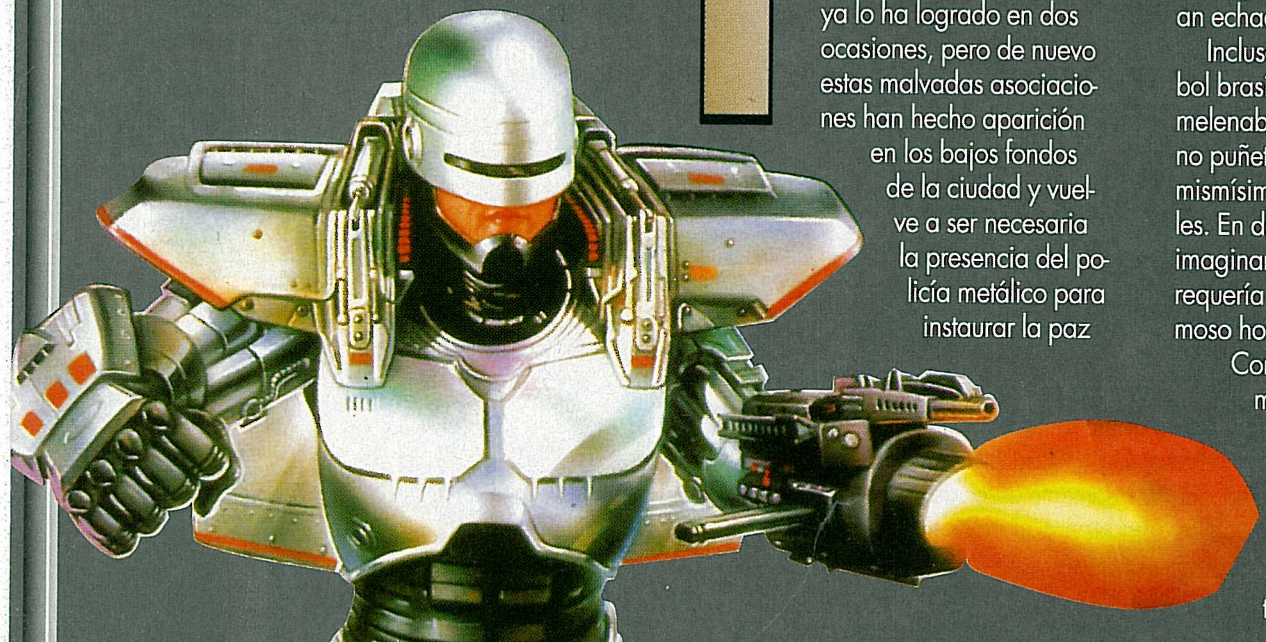
Todos sabemos cuáles fueron los fines para los que "vino al mundo" el más eficaz y contundente policía que jamás ha conocido ciudad alguna: limpiar las calles de bandas de malhechores sin ningún tipo de contemplación, ni misericordia. Y lo cierto es que ya lo ha logrado en dos ocasiones, pero de nuevo estas malvadas asociaciones han hecho aparición en los bajos fondos de la ciudad y vuelve a ser necesaria la presencia del policía metálico para instaurar la paz y el orden.

Los dueños de los kioscos ya estaban hartos de que estos delincuentes se llevaran las revistas de TodoSega por la cara sin dar siquiera las gracias.

En las piscinas la gente aún se preguntaba por qué cuando salían de bañarse les faltaba algún miembro de su cuerpo, sin reparar que ello era debido a las voraces pirañas que los malhechores habían echado previamente al agua.

Incluso algún que otro jugador de fútbol brasileño con fama de santo se desmelenaba y se permitía pegar un soberano puñetazo, que asombraría al mismísimo Mike Tyson, a uno de sus rivales. En definitiva y como ya os podéis imaginar, el caos era casi absoluto y se requería la inmediata intervención del famoso hombre-robot policía.

Con tres vidas por delante como número máximo y todo el arrojo del mundo por escudo, deberéis adentraros en los suburbios de Detroit para enfrentaros a toda esa tropa de pistoleros a sueldo, ya sea desde las ventanas o rodilla en tierra, apare-







ROBOCOP 3

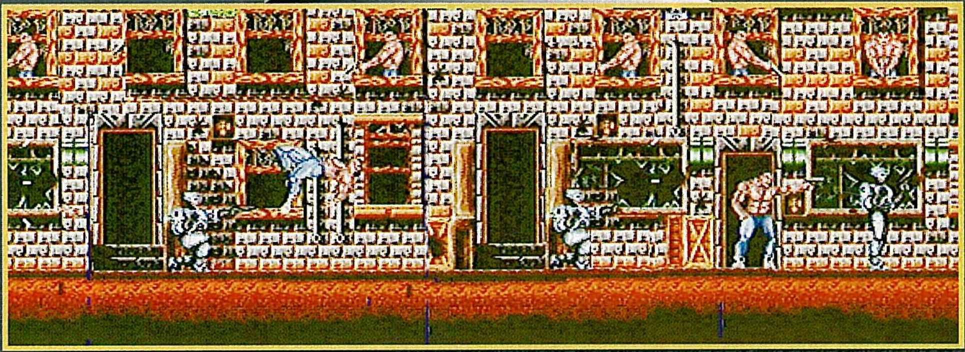






Flyngedge • Acción • Megas: 8 • Jugadores: 1 • N. dificultad: 3 • Continuaciones: 0, 1 ó 2 • Fases: 8

PRIMER CONTACTO



El desarrollo de este juego es fácil de imaginar: disparar, disparar y disparar. Arriba y abajo, a derecha y a izquierda, tiro a tiro o a ráfagas, al aire libre o en lugares cerrados, a humanos o a máquinas... El caso es llevarse por delante a todo aquello que amenace la seguridad de Robocop .



Robocop es capaz de abandonar tierra firme y surcar los aires con el único fin de garantizar la seguridad.



El policía metalizado puede contar con cinco tipos distintos de armas para deshacerse de sus enemigos.

ciendo súbitamente o escondidos tras cajones de madera, desde aeronaves o introducidos en gigantes robots.

Para acabar con todos ellos Robocop cuenta con una interesante variedad de armas que deberéis ir recogiendo a lo largo del trayecto y que sabiamente utilizadas os permitirán eliminar más rápidamente a vuestros enemigos. Asimismo, encontraréis ítems que recargarán vuestra barra de energía y que aumentarán el número de municiones que poseáis, lo cual estoy completamente seguro de que va a venir muy bien a más de uno. No está de más decir que, a medida que escojáis un nivel de dificultad mayor, el número de ítems que encontraréis será notablemente inferior al normal y los dificultades que encontréis dejarán de ser asequibles para pasar a convertirse en casi, casi insalvables.

Es así como Robocop entra en escena para deleitar a sus fans con un nuevo saco de situaciones arriesgadas y de alto peligro que helarán la sangre de los más valerosos jugadores, y que pondrán a prueba vuestra rapidez en la utilización de los botones de control y sobre todo vuestra capacidad para coordinar una perfecta utilización de las armas.





TOTAL 87



Gráficos (1–10: 8)

Contiene ocho escenarios salpicados, algunos de ellos, de interesantes detalles que le proporcionan mayor colorido.

Movimiento (1–10: 8)

No es lo más destacado del juego. Los movimientos de Robocop son escasos, pero fáciles de controlar.

Sonido (1–10: 9)

Los efectos de los disparos están perfectamente reproducidos, reales como la vida misma.

Jugabilidad (1–10: 9)

Resulta bastante jugable a pesar de que las ocho fases de que consta sean bastante difíciles de superar.

OPINION

Si existe una palabra que puede resumir todo lo que este juego encierra, esa es acción, cosa que, por otra parte, no debe sorprendernos porque ya estamos acostumbrados a que el "poli" metalizado llegado del cine nos la proporcione en grandes cantidades.

El dinamismo y los continuos disparos que caracterizan el desarrollo de «Robocop 3» no permitirán que os distraigáis ni un sólo instante. Este cartucho captará vuestra atención por sus magníficos efectos de sonido, gracias a los cuales viviréis de manera mucho más intensa toda la acción del juego. Justo lo que esperábamos.

Al igual que en sus películas, este «Robocop 3» consolero desborda acción a raudales.



BODY COUNT

PRIMER CONTACTO

A diferencia de los otros niños, Alfonso Pita siempre había querido ser militar.

Desde muy joven sintió la llamada de las armas y a la edad de seis años no quedaba escaparate en el barrio que no hubiese probado la eficacia de su tirachinas de cañones recortados. "Chiquilladas" o "son cosas de la edad" eran las frases más oídas en la casa de los Pita. Todo tenía disculpa... Bueno, casi todo. La gota que colmó el vaso ocurrió el día del octavo cumpleaños de Alfonsito. Aquel día, al regresar sus padres, le hayaron subido a un árbol con la cara llena de betún y con el cuchillo de trinchar el pollo entre los dientes mientras le gritaba a un desconcertado búho cosas como: "No huyas maldito cobarde, que me voy ha hacer un pijama con tu pellejo".

"La culpa es tuya Serafina", decía el Sr. Pita a su mujer. "Si no le dejases ver tantas películas de Stallone esto no habría ocurrido nunca. Será mejor que le enviemos una temporada a la granja de tu madre. Quizás allí cambie".

El tiempo le dió la razón al Sr. Pita porque Alfonsito nunca volvió a coger el cuchillo de trinchar. A los 15 años, nues-



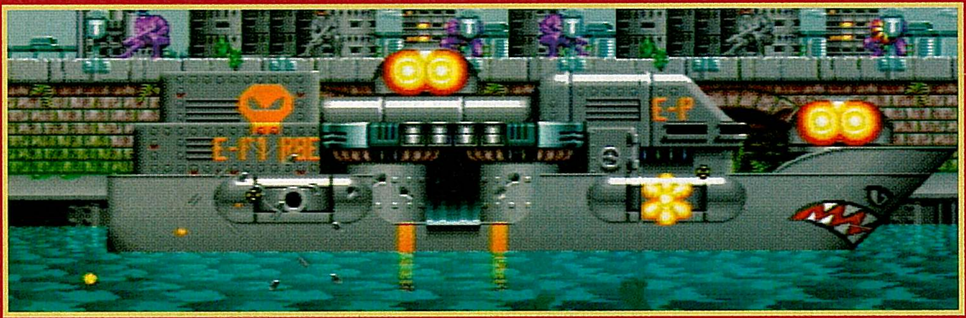
Todos sabemos que los túneles del metro nunca han sido lugares muy seguros, pero esto es excesivo, ¿no?.





El colega que sale nada más empezar el juego te invita a hacerte una idea clara y concisa acerca de lo que va a ir Body Count. Elocuente el chico ¿verdad? Por otra parte, te permitirá jugar con el Menhacer o elegir la opción de dos jugadores, la cual, desde ya, te recomendamos con todo nuestro entusiasmo.

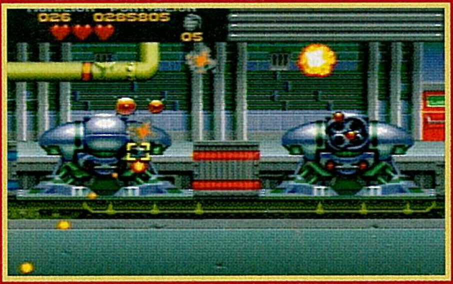
Probe Software • Disparo • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dificultad: 3 • Contin.: 5 • Fases: 5











Un enorme ejército de salvajes mutantes esperan ansiosos a que tengáis cualquier fallo para...

Tendréis que eliminar enemigos tan grandes como éstos si queréis pasar de fase. No desistáis.

tro travieso muchacho ya había conseguido su primer arma de fuego. Se trataba de una escopeta de aire comprimido adquirida tras la penosa venta de su colección de TodoSega.

Con el arma en su poder, Alfonso no tardó mucho en probar su efectividad subiéndose a la azotea y logrando alcanzar 23 traseros de viandantes con un total de 30 disparos. Tal hazaña no pasó desapercibida a las autoridades que vieron en nuestro protagonista la última posibilidad para detener la inminente invasión de mutantes espaciales. Así fue como el belicoso Alfonsito pasó de perforador de posaderas ajenas a defensor de la raza humana. Armado con el último prototipo de Menacer y haciendo gala de la puntería que siempre le caracterizó, nuestro protagonista se enfrentará al ejército alienígena con un solo propósito: exterminarlos.

En esta lucha desigual, la única ayuda que puede esperar será en forma de cargadores, botiquines, potenciadores de arma y la siempre bienvenida invulnerabilidad (temporal, eso sí). Si con estas ayudas no es capaz de derrotar a los invasores, la tierra estará perdida. ¿Vas a dejar que esto ocurra?







Gráficos

Los alienígenas y máquinas están perfectamente conseguidos y se mueven por unos decorados vistosillos. Quizás un poco truculentos.

Movimiento

El continuo scroll limita un poco las posibilidades de movimiento, pero aún así, es bastante suave.

Sonido

Si bien no es la parte más importante de un juego de este tipo, se podrían haber mejorado bastante tanto los efectos como la música.

Jugabilidad

La pena es que en el modo 1 jugador sea tan difícil salir vivo. Mejor si jugáis dos amigos juntos.

OPINION

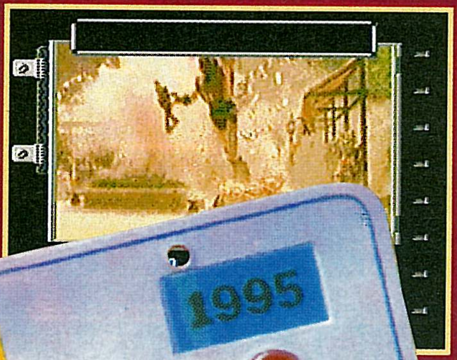
Posiblemente, más de uno de vosotros haya estado tentado de tirar su Menacer ante la sequía de juegos. Pues bien, a los que lo hayan hecho, mi más sentido pésame, porque se perderán toda la emoción que destila este cartucho. A los que no se atrevieron, sólo decirles que en este juego van a encontrar todo lo que esperaban de un buen juego para pistola: acción, enemigos variados, muchas fases y decorados resultones. Hay que resaltar, sin embargo, que la dificultad es algo elevada (sobre todo si jugáis con el pad de control), pero en el modo dos jugadores resulta más asequible para el resto de los mortales.

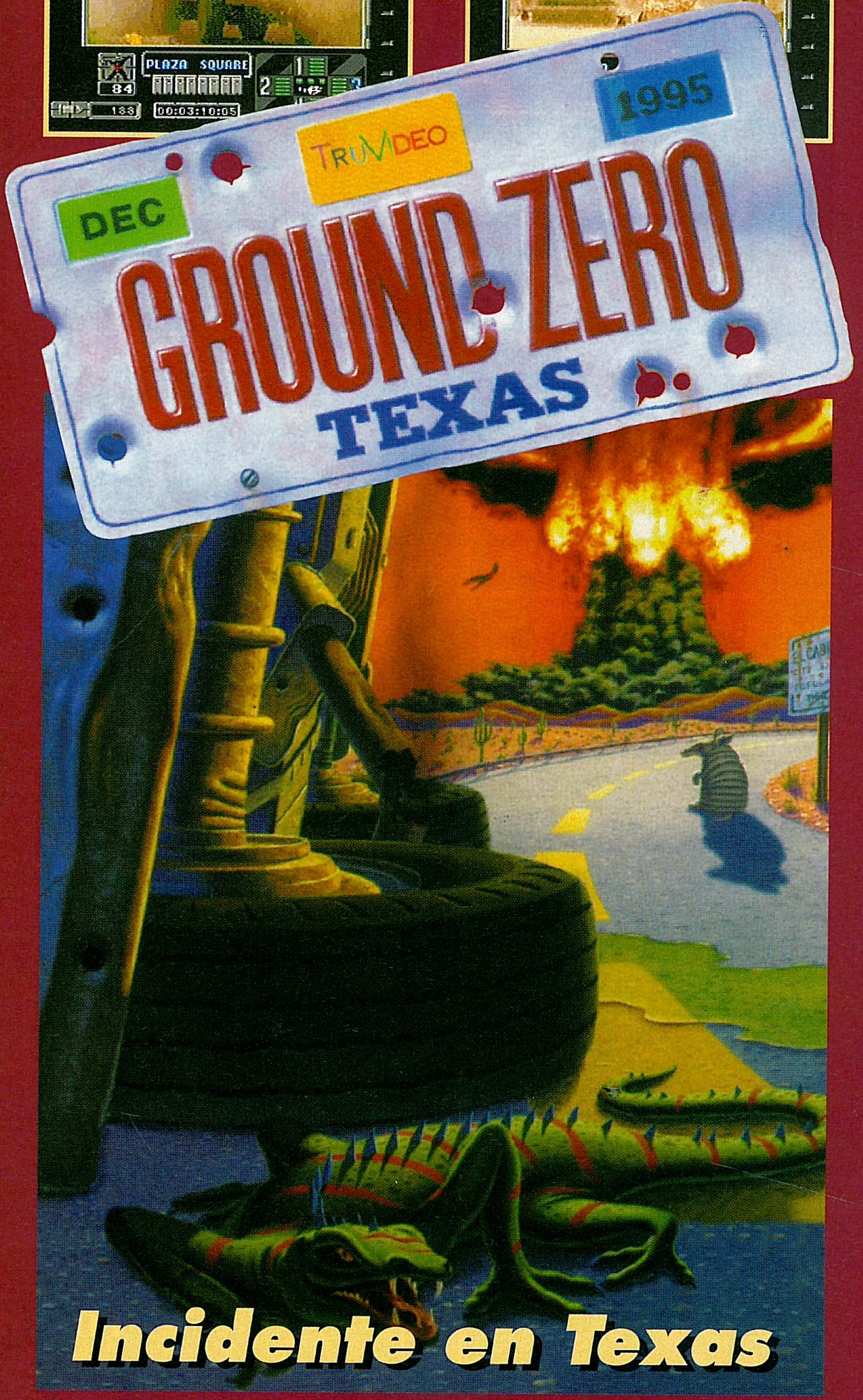
TOTAL 82

Enhorabuena a los poseedores de la Menacer porque ya tienen otro buen juego con el que probar su puntería.









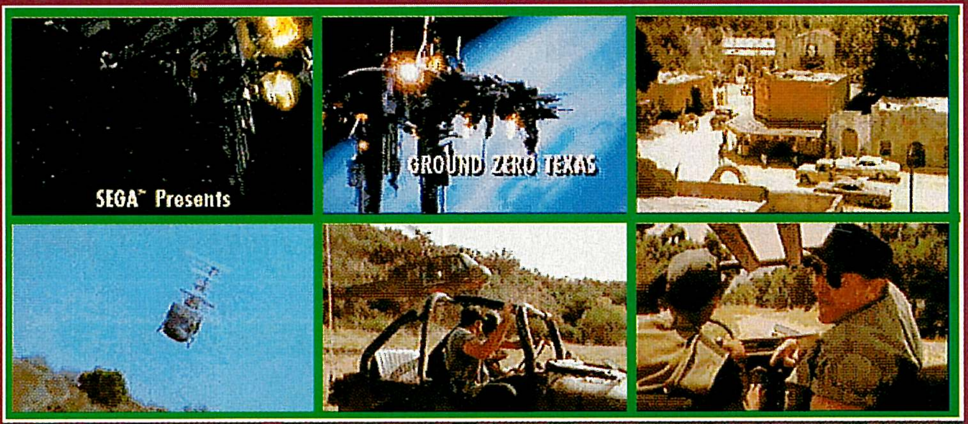
Quien nos iba a decir a nosotros, pobres jugones que disfrutábamos matando marcianitos en el «Space Invaders» o recogiendo puntitos en el come-cocos, que llegaría un día en el que tendríamos la posibilidad de poder jugar con imágenes reales... Y es que la técnica avanza que es una barbaridad. Lo que en un principio parecía ciencia ficción, ahora ya es realidad.

Hemos tenido que esperar hasta la aparición del Mega CD para poder disfrutar de juegos como el «Night Trap», «Sherlock Holmes» o el propio «Dracula Unleashed». La fórmula no puede ser más simple: Imágenes reales digitalizadas que dan vida a una auténtica película en la que nosotros somos los protagonistas. Este «Ground Zero Texas» sigue el mismo argumento, aunque con ligeras diferencias. Para empezar, la perspectiva es subjetiva, es decir, que lo que se ve en la pantalla es lo que veríamos si estuviésemos en esa situación, lo que ayuda a meternos aún más en el papel.

Por otro lado, disfrutaremos de más de 110 minutos de animaciones digitalizadas repartidas entre los dos compactos que componen este juego, pero que no nos ayudarán en nada a saber dónde se encuentran los "malos" o qué persona-



Sony Imagesoft ● Disparo ● Jugadores:1 ● Niveles dificultad:1 ● Cont.:graba partida ● Fases:4



UNA INTRO "DE CINE"

Desde la comodidad de nuestra butaca de primera fila en el salón de casa, podemos asistir a una intro al más puro estilo americano y digna de la mejor película de Hollywood. En ella nos podremos poner al día de todas las novedades que hayan sucedido en el misterioso pueblo de El Cadron.



Las tropas extraterrestres están sembrando el terror en el pueblo. Preparaos para entrar en acción.



Los satélites espías nos mantendrán informados de lo que ocurra fuera de nuestro campo de visión.

jes son los "buenos", porque cambiarán en cada partida que jugamos. Pero dejémonos ya de generalidades y pasemos a lo que os interesa.

«Ground Zero Texas» comienza al más puro estilo de las películas de serie B de los años 50. Mientras aparecen los títulos de crédito, vemos como el Tte. Harlan T. Reece nos pone al día sobre los motivos de nuestro traslado al pueblo de El Cadron situado al sur de Texas. Debido a nuestra habilidad con los sistemas informáticos y a nuestro buen pulso a la hora de disparar, hemos sido elegidos para investigar los extraños sucesos que están ocurriendo aquí. El Alto Mando tiene informes sobre una posible invasión extraterrestre en la zona y se sospecha que puede haber alienígenas camuflados entre los lugareños.







GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El juego se compone de escenas reales digitalizadas que muestran con todo lujo de detalles cada uno de los acontecimientos que ocurren en el pueblo, por lo que, en algunos momentos, podemos tener la sensación de estar viendo una auténtica película de serie B. Real como la vida misma.

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Al contrario de lo que veníamos comentando sobre el sonido de los CD, musicalmente hablando no podemos decir que el juego sea una maravilla. Las melodías brillan por su ausencia. Sin embargo, todas las voces que escuchamos están digitalizadas y los efectos son de lo mejorcito.

TÉCNICA CD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Este juego aprovecha perfectamente todas las posibilidades que el compacto aporta. En estos momentos, se nos hace muy difícil pensar en algún otro soporte capaz de manejar los más de cien minutos de digitalizaciones que tiene este «Ground Zero Texas». Toda una maravilla de la técnica.

«Ground Zero Texas» posee lo más novedoso a nivel gráfico que un compacto ofrece hasta el momento. Pero la música brilla por su ausencia.



Para ayudarnos en nuestra misión de destruir a los invasores, contamos con cañones láser colocados estratégicamente por todo el pueblo, pudiendo pasar de uno a otro cuando la acción lo requiera. Cada cañón está equipado con una cámara de vídeo desde la que controlaremos una zona del pueblo.

En un principio serán cuatro las torretas a manejar: una en la cantina, otra en la calle principal, otra en el hotel y la última en la plaza.

Disponemos de un sumunistro ilimitado de munición, pero los daños en las torretas sólo podrán ser reparados una vez, por lo que tendremos que evitar que nos den o nos quedaremos sin enterarnos de lo que pasa en la zona de cobertura de ese arma. Lógicamente, no seremos los únicos representantes del









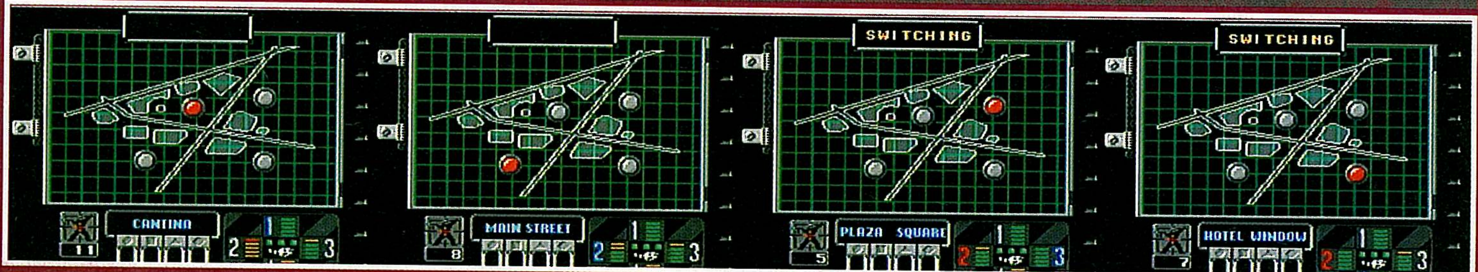


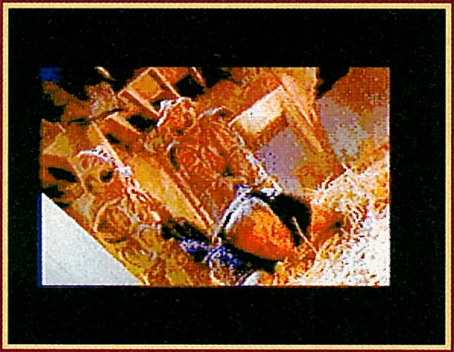




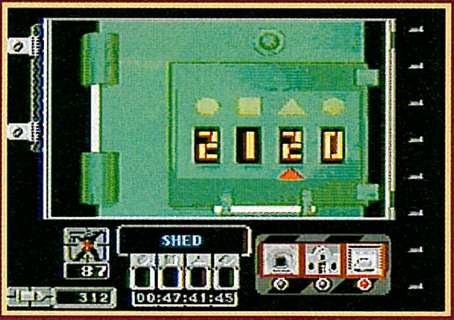
Tras las Cámaras

Vuestro contacto con el mundo exterior se limita a lo que las cámaras situadas en las torretas os muestren. Así que aprendeos rápidamente los emplazamientos y las vistas que os enseñen porque, si no, os perderéis muchas de las cosas que ocurran en el pueblo y eso no os lo podéis permitir. Vuestro éxito depende de la capacidad de observación que tengáis.











En la primera fase hallaréis los dígitos que forman este código. Sin él no podréis pasar de nivel.

Desde esta terminal computerizada podréis controlar todo lo que ocurra en el pueblo.

gobierno en el lugar. También contaremos con los agentes Breen, Matthews, Pike, Disalvo y el antes mencionado Tte. Reece que, mezclados entre la gente, os ayudarán a acabar con los extraterrestres o a reparar (una sola vez, eso sí) las armas dañadas.

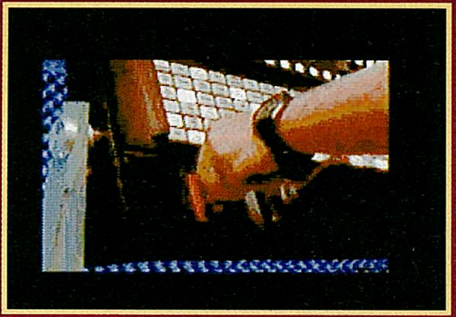
Nuestra misión finalizará cuando destruyamos a los invasores, cuando perdamos las torretas o cuando disparemos a un inocente. Como veis emociones no os van ha faltar.

Pues esto es, en resumen, el planteamiento que Sony y Digital Pictures han preparado para hacernos disfrutar.

Para que os hagáis una idea de lo fuerte que han apostado por este producto, os diremos que las escenas han sido dirigidas por Dwright H. Litte, conocido por ser el director de películas tan mundialmente famosas como «Halloween 4», «Marcado para morir» y «Rapid Fire». Y claro está que esto es toda una garantía a tener en cuenta.











1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Nada que reprochar. Las digitalizaciones son muy buenas y la sensación de estar viendo una película nos inundará de vez en cuando.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Las animaciones no tienen desperdicio, aunque las secuencias posteriores a un disparo certero se ralentizan un poco. Aun así, muy bueno.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Se echa de menos alguna melodía. En cuanto a los efectos, todo está digitalizado: las voces, los disparos, las explosiones, etc.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Además de divertido, el juego cuenta con el aliciente de una buena historia y de unos gráficos notables.

OPINION

Los juegos de disparos siempre han contado con una clientela exigente que cada día demanda mejores productos. Por esta razón, Sony y Digital Pictures han apostado por la innovación, y el resultado no ha podido ser mejor.

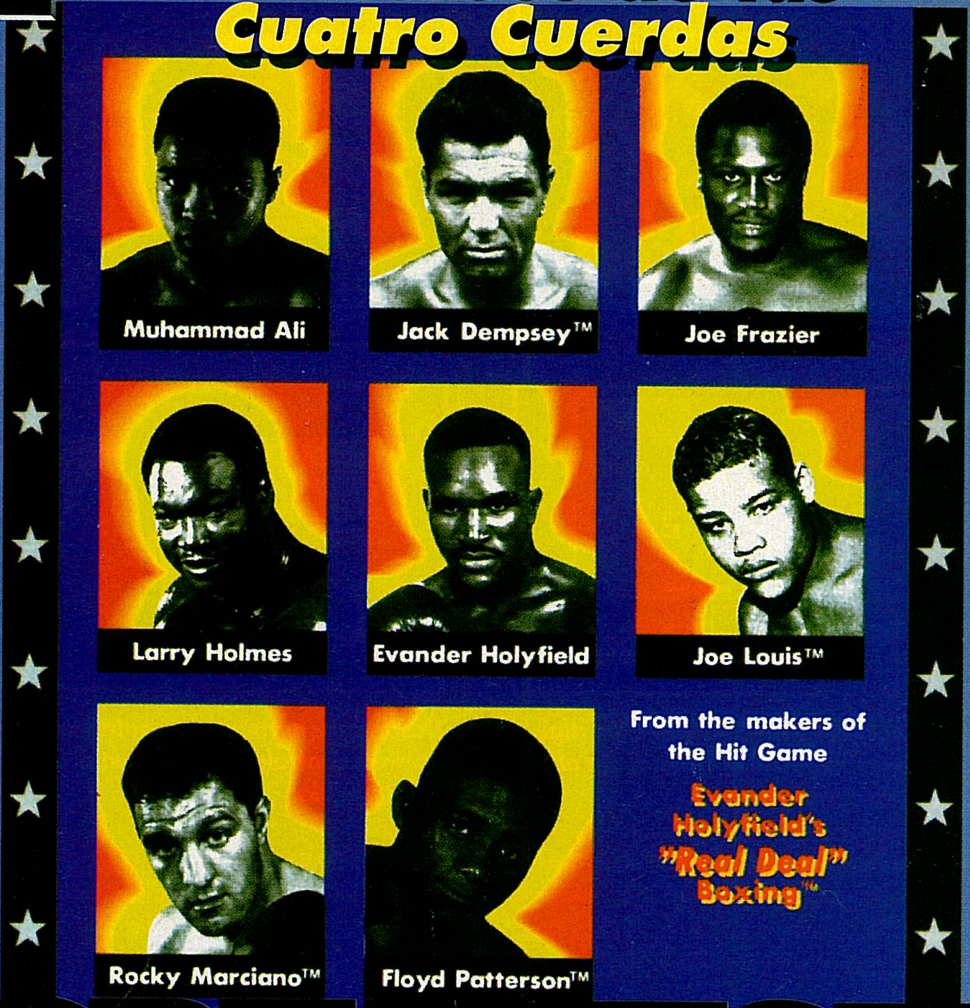
«Ground Zero Texas» aporta todas las ventajas gráficas de su extenso "metraje" digitalizado y de características propias, -como que cada partida sea distinta-, lo que consigue que el resultado final tenga un nivel brillante.

Quizá haya quien le achaque a este juego cierta monotonía, pero eso es algo a lo que un buen aficionado a los disparos está acostumbrado...

TOTAL 89

Acertado intento de combinar el clásico juego de disparos con toda la capacidad que tiene el Mega CD.

Los Héroes de las Cuatro Cuerdas



GREATEST HEAVYWEIGHTS

Rocky Marciano, Muhammmad Alí, Evander Hollyfield... no falta ni uno solo. Los ocho mejores pesos pesados de todos los tiempos se dan cita en un mismo programa, acompañados de otros 30 boxeadores desconocidos, para deleite de los amantes de este tipo de juegos. Al parecer, la colaboración de los programadores de "Evander Hollyfield Real Deal" con Sega Sports ha dado como fruto una versión muy mejorada de este juego.

El formato de un cartucho de boxeo es difícil de elegir. No puede equipararse a juegos como el «Street Fighter II», pues evidentemente los boxeadores no van de saltarines ni acróbatas circenses.

Tampoco puede adoptar una perspectiva trasera parecida a un simulador, ya que, como se demostró en «George Foreman KO Boxing», limita en exceso los movimientos y las posibilidades de los boxeadores.

Así que, hasta que alguien invente algo mejor, está muy claro que la mejor opción es colocar a dos grandes luchadores en pantalla, para de esta forma poder observar con claridad los golpes,



Todos los golpes posibles en la realidad están en este cartucho. Cada boxeador tiene su golpe "demoledor".

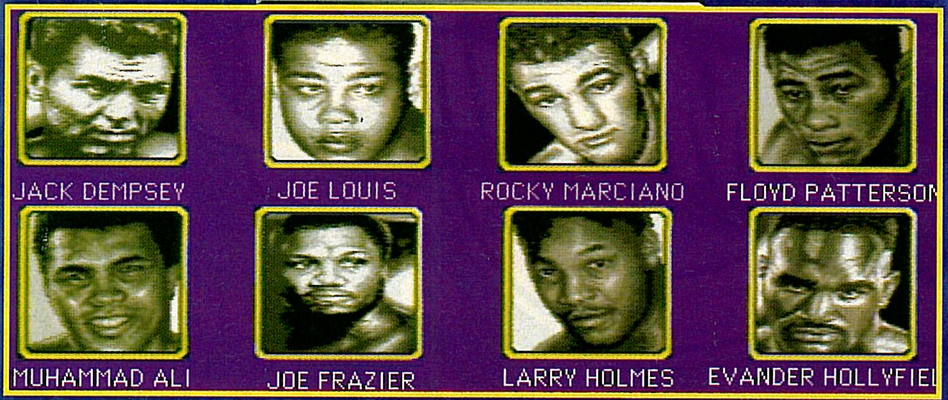




Uno de los aspectos más interesantes del juego es la posibilidad de crear nuestro propio boxeador. Podemos ponerle el nombre que queramos y confeccionar todas sus características físicas. Después de cada combate, y con un completo entrenamiento se podrá mejorar su pegada, velocidad y resistencia hasta convertirle en campeón.

Sega • Deportivo • Megas: 16 • Jugadores: 1 • N.dificultad: Progresiva • Continua.: Torneo • Fases: 38

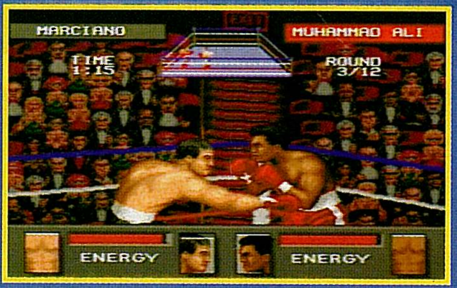
PRIMER CONTACTO



Nada menos que los ocho mejores boxeadores de todos los tiempos están en este cartucho. Echad un vistazo a estos rostros. Su mirada es la de un tigre. Os aseguro que vencerlos está al alcance de muy pocos.







y al mismo tiempo permitir cierta movilidad de los personajes. En otras palabras, hacer que se parezca a la realidad, o más bien a lo que la gente está acostumbrada a ver en televisión.

«Greatest Heavyweights» ha seguido esta última línea para convertirse, sin duda, en el mejor programa de boxeo para Mega Drive. Todos los golpes que se pueden dar en un combate de boxeo están recogidos aquí, y no son nada complicados de ejecutar, ya sea con el pad de seis botones o con el de tres. Para ganar un combate no bastará con liarse a golpes con el contrario esperando a que caiga, sino que se requerirá una adecuada técnica con la que protegerse de los adversarios.

Además, el programa cuenta con todo lujo de detalles, como tres modos de juego, la posibilidad de competir con un boxeador creado por nosotros (y con nuestro apodo), entrenamientos, voces digitalizadas, y el divertido placer de ver nuestros nombres en la prensa después de los combates. Incluso las puntuaciones de los jueces en cada asalto están perfectamente recogidas.

No se puede pedir más.







Gráficos

Los luchadores son enormes y están bien detallados, incluso los protagonistas se parecen a los personajes reales.

Movimiento

Se ha recogido perfectamente el espíritu del boxeo, con todas las posibilidades de un combate. Movimientos toscos y contundentes.

Sonido

Buen repertorio de voces digitalizadas del árbitro y los luchadores.
Los golpes no bajan el nivel.

Jugabilidad

Los variados golpes permiten utilizar todo tipo de técnicas en cada combate.
La diversión está asegurada.

OPINION

Por fin se ha conseguido realizar un juego que recoge fielmente la esencia de un deporte tan especial como el boxeo. Los combates son totalmente reales, con un repertorio de golpes extraordinario, y una dificultad perfectamente ajustada. Por otro lado, todos los detalles que se han incluido en el juego le dan ese toque de calidad que quizá le faltaba a «Evander Hollyfield». Tan sólo se le puede achacar que únicamente se puedan crear dos boxeadores simultáneamente, pero es un defecto totalmente empañado por el catálogo de virtudes que contiene este cartucho.

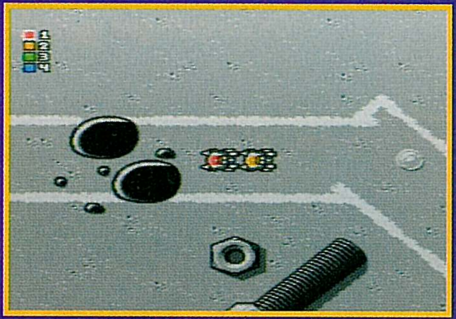
TOTAL 88

El mejor simulador de boxeo creado para Mega Drive. Todo un lujo de detalles puestos al servicio de una gran jugabilidad.

Micro Machines

Esos Pequeños Cacharros







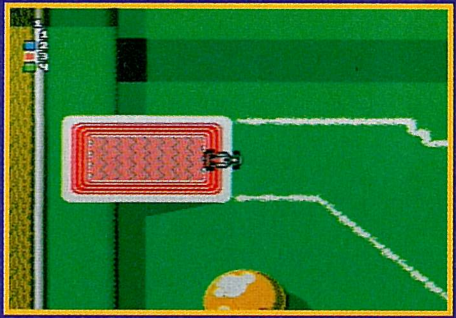
Después de causar una auténtica revolución en la 16 bits de Sega, Codemasters ha traído hasta nuestra querida Master System a los entrañables «Micromachines».
En principio, parecía extraño que un juego de realización tan simple pudiera cosechar puntuaciones tan altas. Sin embargo, tras unas cuantas partidas cualquier jugador puede comprender por qué este programa es tan divertido. Todo consiste en combinar sabiamente unas buenas dosis de adicción, jugabilidad y emoción para conseguir una mezcla explosiva, y esto es precisamente lo que se ha hecho en este juego.
El objetivo es tan simple como el de organizar competiciones de dos o cuatro vehículos (dependiendo del modo de juego), con la particularidad de que se trata de unas máquinas de tamaño diminuto, cuyos circuitos son mesas de cocina, escritorios, tableros de billar y cualquier otro lugar inimaginable. En estas carreras está

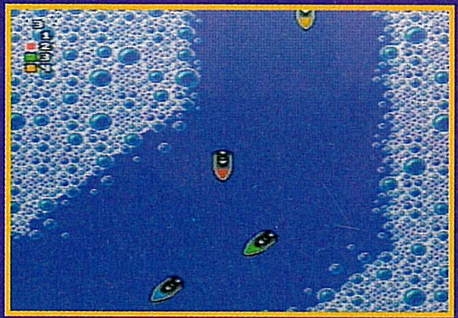
PRIMER CONTACTO

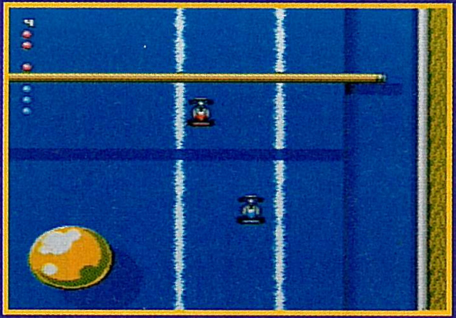
Esta pandilla que ves aquí son los pequeños conductores de estos diminutos vehículos. Tendrás que elegir al personaje que quieras representar y seleccionar a tus primeros rivales. Rápidamente te darás cuenta de quiénes son los mejores.



Codemasters • Deportivo • Megas: 4 • Jugad.: 1 ó 2 • N. dificultad: 1 • Contin.: 3 • Fases: 10 circuitos



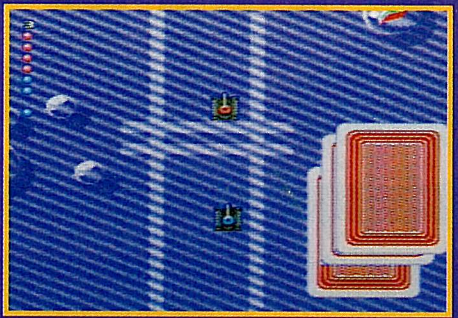




Nunca una fórmula tan sencilla fue tan aprovechada. «Micromachines» es ejemplo de sencillez, diversión y jugabilidad.



Los circuitos contienen detalles tan divertidos como el lapicero que podemos ver en esta pantalla.



No siempre son los automóviles los protagonistas de las competiciones. También hay tanques, lanchas, etc.

todo permitido: sacar de la pista a los vehículos rivales, atajar por diversos caminos (pero sin alejarse demasiado de las líneas marcadas en le circuito) y un montón de artimañas que se van descubriendo tras largas horas al mando de un micromachine.
En cualquier modalidad de juego está asegurada la diversión. Para un solo jugador se puede participar en la de torneo, donde para vencer será necesario eliminar sucesivamente a todos los rivales, realizando un recorrido por todos los circuitos. En el modo "head to head", que se utiliza cuando dos jugadores entran en acción, sólo compiten dos maquinitas, y el objetivo consiste, como puedes imaginarte, en ir ganando puntos tomando la suficiente delantera como para dejar al rival fuera de la pantalla.

Así es «Micromachines», una fórmula sencilla, cuyo tratamiento lo ha convertido en uno de los juegos más divertidos y adictivos que existen en Master System.







Gráficos (1–10): 9

Simples, pero muy bien realizados, con gran colorido y buen sentido del humor.

Movimiento (1–10): 9

Tanto el movimiento de los vehículos, como el scroll de los circuitos es sobresaliente.

Sonido (1–10): 8

Sin duda, el aspecto más flojete del juego. Sin llegar a ser malo, se podía esperar algo más.

Jugabilidad (1–10): 9

El manejo de los vehículos es sencillísimo y la dificultad está bien ajustada.

OPINION

No hay peros que poner a esta versión de «Micromachines» para Master System. Prácticamente estamos ante el mismo juego que rompió moldes en Mega Drive, con las obvias diferencias técnicas, que en este caso no son tan abismales. Es difícil actualmente encontrar para los 8 bits de Sega un programa tan divertido y jugable como este. «Micromachines» es el típico juego del que es difícil despegarse después de unas cuantas partidas. Tan sólo se le puede echar en cara el mismo fallo que en la versión de Mega Drive: que dos jugadores no puedan participar en el modo torneo.
Por lo demás ¡chapeau!

TOTAL 89

Diversión y jugabilidad a partes iguales en esta conversión del clásico de Mega Drive.



PRINCE of PERSIA

Buscando a la Princesa Prometida

De nuevo estamos ante los personajes creados por Jordan Mechnner, en una nueva aventura del todoterreno «Príncipe de Persia». El joven justiciero ya se había "pateado" la Game Gear, Master e incluso recientemente el Mega CD. Tan sólo faltaba la versión para 16 bits y sin duda clamaba al cielo una conversión para Mega Drive que, por fin, ha llegado ya.

La historia de este muchacho es una curiosa mezcla de clásicos como «Aladino», «Las mil y una noches», «El ladrón de Bagdag» y todos los relatos de Oriente. El Príncipe es destronado por un brujo traidor y arrojado a las mazmorras. Además, su prometida es raptada por los guardianes de palacio y se programa su emparejamiento con el mismo indeseable que traicionó a su enamorado Príncipe.

Desde las mazmorras, el joven tendrá que intentar escapar primero y rescatar a su prometida después. Claro que para ello no le espera precisamente un camino de rosas. Todo el juego se compone de un conjunto de plataformas laberínticas



PRIMER CONTACTO

Hablar a estas alturas de un primer contacto con Prince of Persia no tendría mucho sentido. Más bien sería el quinto o el sexto... ¡Aunque dicen que no hay quinto malo!







Domark • Aventura • Megas: 8 • Jugadores: 1 • N. dificultad: 1 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 12









Los duelos constituyen una parte importante del juego. Hay que saber manejar la espada a la perfección.

Debes evitar que el reloj de la parte inferior de la pantalla agote su tiempo antes de que finalices tu misión.

desde las que no es nada fácil salir. Las trampas, pasadizos secretos, compuertas y demás elementos propios de estas historias se encuentran a cada paso. Por supuesto, la dificultad no sólo consiste en encontrar las salidas, sino que de vez en cuando deberá vérselas con algún súbdito al servicio del brujo, en unos duelos a prueba del mejor espadachín. Tampoco faltarán las pócimas milagrosas (o venenosas en algunos casos) y otros objetos que pueden servir de ayuda al desesperado Príncipe. Como siempre, los movimientos del protagonista son uno de los mayores atractivos del juego.

Al igual que en el resto de las versiones, todas las acciones del protagonista están perfectamente realizadas, con unos movimientos suaves y bien enlazados. Disfrutarás, en fin, de una interesante aventura envuelta en un ambiente propio de las películas de espadachines y cuyo recorrido se compone de unos escenarios realmente bonitos, como las mazmorras y el palacio. ¿Y su calidad? Su calidad puedes contrastarla con la del resto de los sistemas de Sega. Y te aseguramos que esta versión sale ganando.











Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Se han introducido nuevos detalles con respecto a la primera versión de PC. Mantienen un gran nivel.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Siempre se ha distinguido este príncipe por sus increíbles movimientos. Bien enlazados y realistas.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

No es nada del otro mundo, pero tampoco desentona con el buen nivel que ofrece el resto del juego.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Una vez aprendidos los movimientos y la técnica del juego, puede dar mucho de sí. Aunque al principio cuesta hacerse con él.

OPINION

«Prince of Persia» es un juego archi-conocido en el mundo de las consolas, y del que era inevitable realizar una versión para la Mega.

Los programadores, sin embargo, no se han complicado la vida a la hora de crear este cartucho: tan sólo han mejorado algunos detalles gráficos, mientras que la técnica general del juego se apoya en la misma fórmula que ha funcionado con relativo éxito en otras consolas.

Por supuesto, seguimos estando ante un gran programa con buenos detalles y muy adictivo, pero no hubiera estado nada mal que hubieran tratado de sorprendernos con una versión un poco más renovada y espectacular.

TOTAL 83

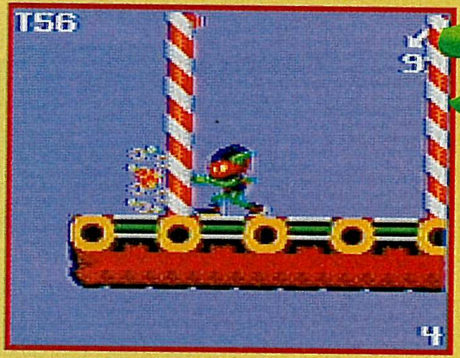
Este «Príncipe de Persia» mantiene la misma línea que las versiones anteriores, aunque incluye algunas ligeras mejoras

Perdido en la Enésima Dimensión

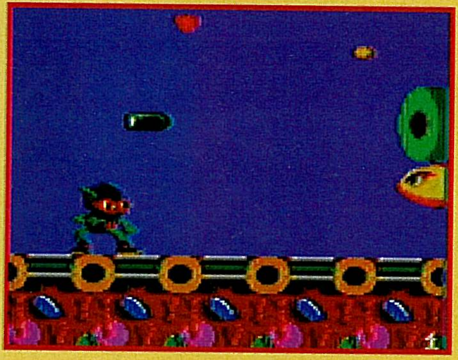
Imagínate por un momento que te conviertes en un ninja, pero no en un ninja normal de los que estás acostumbrado a ver habitualmente, sino en un ninja, digamos, extraño, pequeño, más bien feúcho y delgadito pero con una velocidad desorbitada, y que habitas en otro lugar no menos extraño llamado la Enésima Dimensión. Tu nombre, como no podía ser de otro modo, también es de los más raritos, puesto que te llamas Zool, y, por si todo esto fuera poco, encima resulta que te encuentras perdido en el universo y, como es lógico, deseas regresar a tu hogar. Desde luego, no es nada agradable, ¿verdad? Pues entonces piensa en cómo se debe sentir el pequeño protagonista de este juego porque a él sí le ha ocurrido verdaderamente todo esto que te acabo de contar. Así que, por lo menos, sé un poco caritativo y ayúdale a volver a casa, que como ya te puedes imaginar va a ser de lo más movidito.

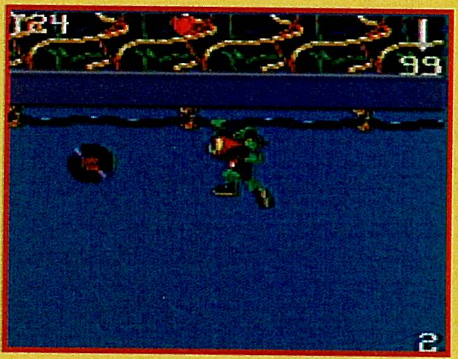
La verdad, en lo que al desarrollo del juego se refiere hay muy pocas diferencias entre las versiones para Master System y Game Gear que se han creado, puesto que los movimientos y las dificultades que el pequeño Zool deberá atravesar son prácticamente los mismos, con

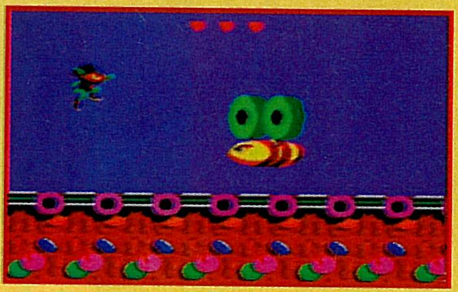



Game Gear


Master System


Game Gear


Game Gear


Master System


Master System

Master System

Gremlin • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: 5 • Fases: 5



Master System

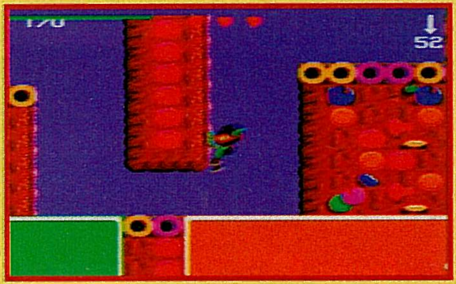


Master System

Violines, ositos de peluche, uvas... ¿a que nunca imaginaste que te enfrentarías a unos enemigos tan singulares?

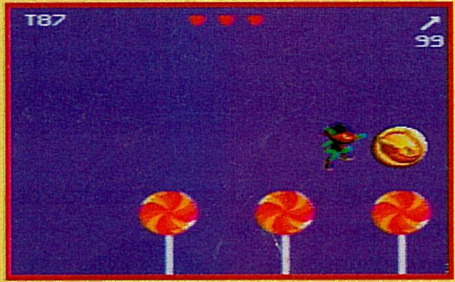


Master System



Master System

Otra de las más destacadas características de Zool es su habilidad para escalar con extremada celeridad.



Master System

Cuando Zool complete el 99 por ciento de su misión buscará el gran medallón para pasar a la siguiente fase.

des que el pequeño Zool deberá atravesar son prácticamente los mismos, con idénticos enemigos de final de fase, tales como guitarras asesinas, el Robot Maxie o el Plátano Gigante. Todos ellos son muy pintorescos y temibles a simple vista, pero que tienen su punto débil en la cabeza. Así que ya sabes, como suele decirse: ¡Duro y a la idem!

Pero claro, para poder llegar a enfrentarte a ellos, previamente habrás tenido que superar los tres subniveles de los que consta cada una de las fases, y en los que deberás deshacerte de abejorros, gominolas, violines, ositos de peluche, uvas, tanques y, en fin, de un verdadero ejército de enemigos de lo más singulares. Para lograrlo te servirán de verdadera ayuda algunos ítems que puedes recoger a lo largo del camino: las bombas, con las que barrerás de un plumazo a tus enemigos, el zool saltarín, que es justo lo que necesitas para alcanzar alturas a las que el Zool normal no llegaría por sí solo, o los escudos que te harán invulnerables. Por si toda esta ayuda fuera insuficiente, cuentas también con un indicador que, al alcanzar 99 bonos, te indicará el camino que debes seguir para encontrar el acceso al siguiente subnivel. O sea,



Master System



Master System



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Resultan enormemente vistosos y llamativos, pero se echa un poco de menos la variedad.

Movimiento

Destaca por encima de todo la velocidad. Menos mal que es bastante sencillo de manejar que si no...

Sonido

Cumple discretamente su misión de acompañar el desarrollo del juego. No va muy allá.

Jugabilidad

El hecho de que no exista la opción de dos jugadores le resta bastante al cartucho.

OPINION

Hombre, pues no es la octava maravilla ni mucho menos. Desde luego, dentro del mundo de la Master System ha habido y por fortuna hay cosas mucho mejores que este «Zool», que nos presenta, ni más ni menos que el típico juego de plataformas en el que ya todo nos resulta muy conocido.

Cabe destacar la velocidad del personaje protagonista porque sus otras dos cualidades, que son el salto y el disparo, están dentro del grupo de los calificables como normalitos.

En definitiva, se trata de un cartucho que dejará satisfecho a los plataformeros y a pocos más.

TOTAL 77

Este «Zool» de la Enésima Dimensión se ha quedado a algunos años luz con respecto a su versión de Mega Drive.

Game Gear

Gremlin • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: 5 • Fases: 5



Game Gear



Game Gear



Game Gear



Game Gear

En la Enésima Dimensión todavía echan de menos a este pequeño pero valiente habitante perdido desde hace unos milenios, así que no te lo pienses más: ponte a los mandos de tu consola y prepárate para vivir junto a Zool unas trepidantes aventuras por las más dulces galaxias que jamás hayas visto.

Para concluir, se puede decir que en las dos versiones, que no alcanzan ni de largo la realizada para Mega Drive, nos aparece un juego típicamente plataformero que no dejará del todo satisfechos a los verdaderos entusiastas de este tipo de cartuchos, aunque sí serán capaces de proporcionar buenos y divertidos momentos sobre todo a los usuarios de la portátil de Sega.



Por sus gráficos coloristas y originales y por su jugabilidad, la versión de «Zool» para Game Gear ha salido más favorecida que la de su hermana, la Master System.



Game Gear



Game Gear



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Repletos de color y originalidad aunque se repiten en los distintos subniveles de cada una de las fases.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Desde luego, el juego lento no es. Los sprites alcanzan velocidades realmente exageradas.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

No está mal aunque tampoco es como para tirar cohetes. En cualquier caso, la música resulta bastante pegadiza.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Que se abstengan de jugar los que no sean muy habilidosos y sobre todo rápidos de reflejos.

OPINION

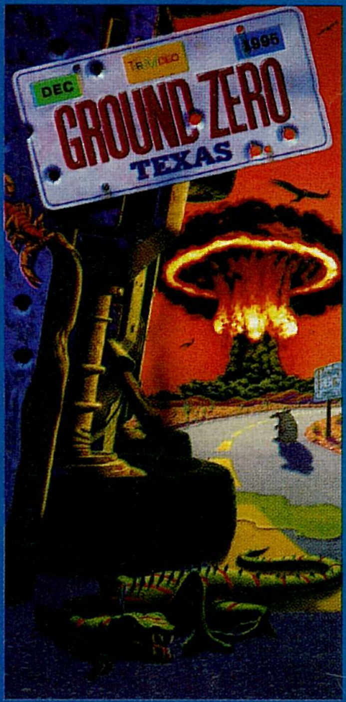
La verdad es que la versión de este juego para la portátil de Sega está muy lograda, mucho más que la creada para la Master System, que nos dejó un poco insatisfechos. Estamos seguros de que te llamará la atención, tanto como a nosotros, el elevado nivel de definición y la velocidad que pueden llegar a alcanzar los sprites, a los que tal vez puede acusarse de pequeños. Sin embargo, esto último es un detalle que puede pasar inadvertido ante toda la diversión que irradia este cartucho. Si a todo esto le añadimos la facilidad del juego y el adecuado número de fases, obtenemos un cartucho bastante interesante.

TOTAL 82

Parece ser que el pequeño ninja se ha compenetrado mejor con la portátil de Sega. Ha salido mucho más favorecido.

Lo más Sega

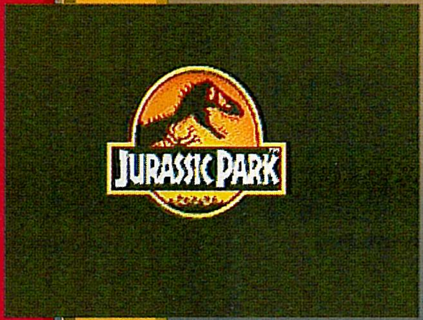
A estas alturas de la revista imaginamos que os habréis percatado de las novedades que hemos incluido este mes. Bueno, pues para aclararos las ideas, en "Lo más sega" os lo ponemos más fácil.
En Mega CD, los dinosaurios están arrasando, al igual que la tercera parte de las aventuras del puerco espín azul en Mega Drive. Con «Sonic 3» Sega ha sido capaz de mejorar lo que parecía insuperable.
«Micromachines» y «Zool» para Master System y, también «Zool» para Game Gear, son algunas de las nuevas incorporaciones a nuestras listas de éxitos. Por lo demás, sacad vuestras propias impresiones.



Los números que aparecen la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.
r Repite posición.
n Nueva entrada

MegaCD

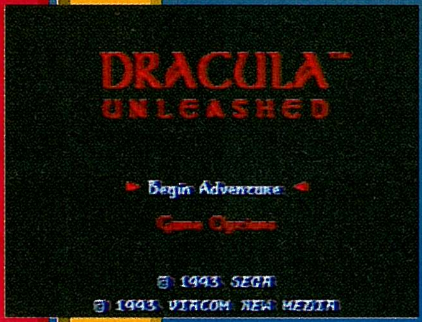
1	n	JURASSIC PARK
2	2	SONIC CD
3	7	THUNDERHAWK
4	n	GROUND ZERO TEXAS
5	1	SILPHEEED
6	3	PRICE FIGTHER
7	6	ECCO THE DOLPHIN
8	5	BATMAN RETURNS
9	10	ROAD AVENGER
10	4	DRACULA



Nos tememos que tendremos dinosaurios para rato. «Jurassic Park» en CD se alza como líder.



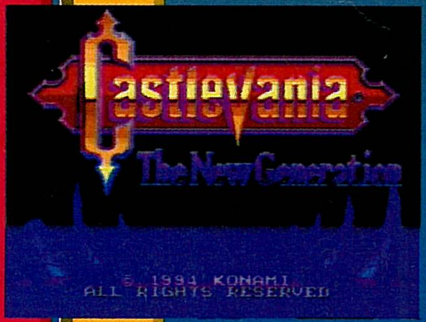
Claro que sí, Sonic permanece entre los primeros. Y es que Sega cuida mucho a su mascota.



El malvado conde Drácula se resiste a abandonar la lista. Mejor estar el último que no estar.

Mega Drive

1	n	SONIC 3
2	1	ETERNAL CHAMPIONS
3	3	ALADINO
4	4	EA SOCCER
5	2	STREET FIGTHER II
6	n	NBA JAM
7	12	TOEJAM & EARL 2
8	5	JURASSIC PARK
9	n	CASTLEVANIA IV
10	6	MORTAL KOMBAT
11	11	DUNE
12	n	G. HEAVYWEIGHTS
13	10	SONIS SPINBALL
14	9	SENSIBLE SOCCER
15	8	ROBOCOP VS •••
16	15	DR ROBOTNIK´S
17	18	FLASHBACK
18	14	TMHT TOURNAMENTS
19	17	THE ADDAMS FAMILY
20	20	BUBSY THE BOBCAT



Divertidas plataformas, efectos especiales y enemigos perversos, ¿qué más queréis de Castlevania?

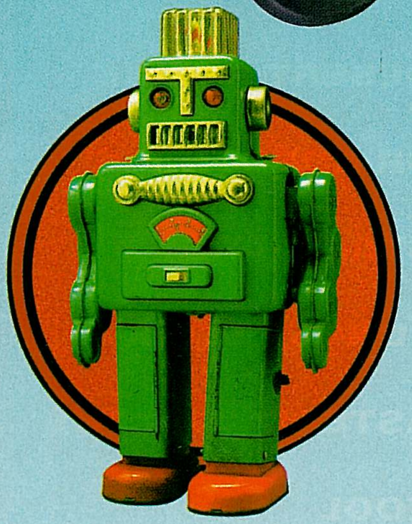
Master System

1	2	SONIC CHAOS
2	1	MORTAL KOMBAT
3	n	MICROMACHINES
4	3	ROBOCOP VS ...
5	r	DESERT STRIKE
6	4	DR ROBOTNIK´S
7	6	STAR WARS
8	7	JUNGLE BOOK
9	10	ASTERIX AND THE ...
10	n	ZOOL

Game Gear

1	1	MORTAL KOMBAT
2	2	LAND OF ILLUSION
3	5	DESERT STRIKE
4	6	STAR WARS
5	3	JUNGLE BOOK
6	4	COOL SPOT
7	n	ZOOL
8	r	PGA TOUR GOLF
9	7	CORRECAMINOS
10	9	SONIC 2

Mr. Q



Ya os lo advertimos. Mr. Q lo sabe absolutamente todo sobre este alucinante mundo que gira alrededor de Sega. Para comprobarlo, aquí tenéis una muestra. Nuestro amigo ha procurado contestaros de forma concisa y clara a cuantos habéis querido -y el espacio lo ha permitido- poner a prueba su inmensa sabiduría.

Compatibilidad de los Juegos de MEGA CD

Para comprobar que eres el robot más inteligente y el que más sabe sobre SEGA, te envio estas preguntas, Mr Q:

P. *¿Va a salir «Samurai Showdown» para Mega Drive? ¿Sabes cuando va salir en España?*
R. Se esta realizando una conversión de este juego para Mega Drive, pero probablemente no sepamos nada de él hasta finales de año.

P. *Quería saber si los juegos japoneses y americanos para Mega CD son compatibles con el Mega CD español, y, si no es así, ¿por qué esos no lo son, y los CD's normales sí?*
R. Los juegos japoneses y americanos de Mega CD están programados para ser utilizados con la Genesis (versión Mega Drive norteamericana) y el Sega CD (versión norteamericana del Mega CD) y el Mega CD no es capaz de leer estas versiones. Los CD' musicales son compatibles con ambos formatos puesto que se trata de programas musicales, y en este sentido el Mega CD actúa como cualquier compact disc normal.

Abraham Santana Rodríguez
Cartagena (MURCIA).

Cuestiones Técnicas

Hola Mr.Q, te doy un cordial saludo a ti y a la revista (es fantástica) que con tu sección subirá muchos enteros. Bueno, no me enrollo más, hayá van mis preguntas (muy interesantes por cierto).

P. *¿Qué ventajas y desventajas tiene el chip FX de SNES con respecto al procesador matemático SVP de Mega Drive?*
R. Apunta: 23 Mhz de velocidad del SVP por 10 Mhz del FX; 300-350 polígonos (16 colores) del SVP por 100-120 polígonos (16 colores); 2 Kbytes de programación de ROM del SVP por 512 bytes del FX.

P. *¿Cuántos megas puede llegar a tener como máximo un juego de Mega Drive?*
R. En principio 36.

P. *Un megabit comprimido al máximo, ¿a cuántos megabits normales equivale?*
R. Depende de la razón de compresión a la que sean sometidos los datos.

P. *¿Hasta cuántos colores en pantalla puede poner la Mega Drive?*
R. Como sabes, la Mega Drive puede utilizar 64 colores en pantalla, pero gracias a la utilización de un programa de tratamiento cromático se pudieron aumentar hasta 128 en el juego X-Ranger. De momento no se conoce ningún dispositivo que pueda aumentar esa cifra.

P. *¿Qué juego me aconsejas personalmente para el Mega CD?*
R. No uno, sino tres: «Thunderhawk», «Batman Returns» y «Jurassic Park»

Diego Garzón Serrano.
SEVILLA.

Estrategia pura y dura

Gracias, si me contestas, vuestra revista es buenísima me gusta mucho, es muy completa, y sobre todo ahora, con Mr. Q
¡¡Viva Sega!!

P. ¿Cuando saldrá el «General Chaos»? ¿Cuánto cuesta? Dame tu opinión sobre el juego.
R. Ya está a la venta, cuesta alrededor de las 8.000 pts, y es un juego realmente divertido, sobre todo para cuatro jugadores.

P. ¿Cuando saldrá el «Dune»? ¿Cuánto cuesta? Dame tu opinión sobre el juego.
R. Tambien está a la venta, cuesta 9.900 pts y es una auténtica maravilla de programa.

P. ¿Por qué los juegos de CD son tan "carillos"? ¿Van a bajar? ¿Y el CD?
R. Es un formato nuevo en España, y es difícil adivinar la oscilación de los precios. De todos modos espero que tanto los juegos, como el soporte bajen sus precios a medio plazo.

P. ¿Van a sacar algún juego más de estrategia en CD? ¿Y en Mega Drive?
R. En CD ten por seguro que sí, y en Mega Drive puedes conformarte de momento con el fantástico «Lost Vikings».

Alejandro y Carlos Fernández. MADRID.

¿Street Fighter para Game Gear?

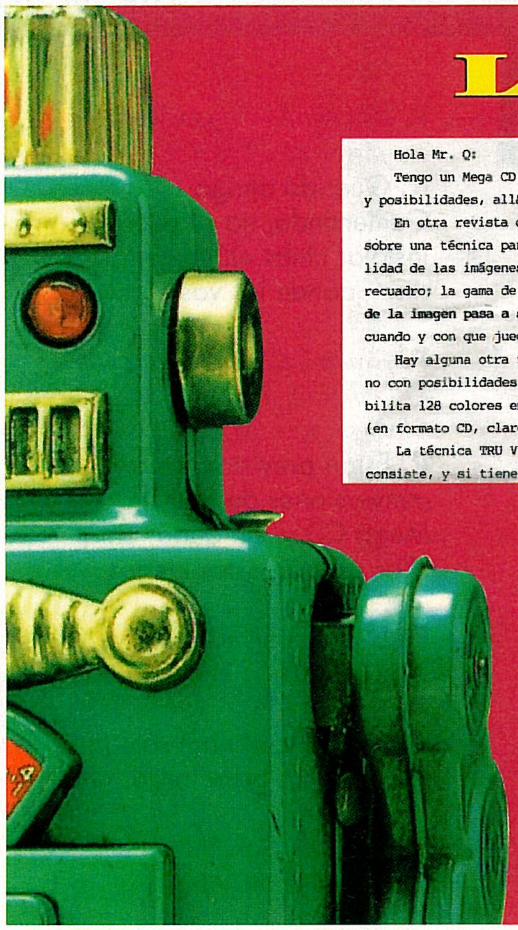
¿Qué pasa Q, tío? ¿Cómo lo llevas, "monstruo" del videojuego?

P. ¿Por qué no se puede realizar una versión del «Street Fighter II» para Game Gear, cuando sí se ha podido realizar la del «Mortal Kombat»?
R. No es que no se pueda, es que a la gente de Capcom no le interesa hacer una versión portátil en la que tenga que suprimir luchadores y disminuir la calidad del juego. Acclaim sí lo hizo.

P. ¿Tienes idea del precio aproximado del Multi Mega y la Saturn?
R. El Multi Mega rondará las 70.000 pts, y la Saturn 400 $ en USA.

Enrique Bujalance Fdez.
Móstoles (MADRID).

La Carta Del Mes



Hola Mr. Q:

Tengo un Mega CD y quisiera hacerte unas preguntas sobre sus aspectos técnicos y posibilidades, allá va:

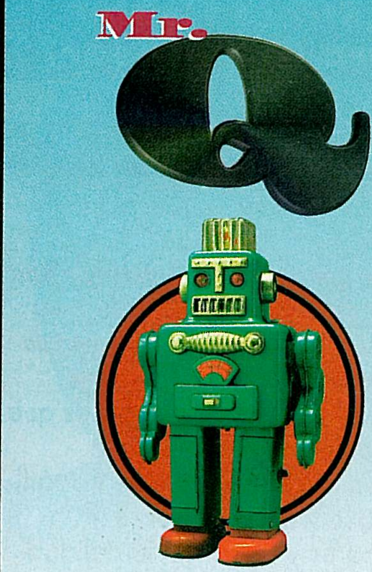
En otra revista de vuestra editorial, Hobby Consolas, he leido unos artículos sobre una técnica para Mega CD, llamada CINEPAK, por la cual se va a mejorar la calidad de las imágenes digitalizadas, **pasando a ocupar toda la pantalla** y no sólo un recuadro; la gama de colores en pantalla se incrementa de 64 a **512 y la resolución de la imagen pasa a ser mucho mayor.** Quisiera saber si esta técnica es cierta, y cuando y con que juego se empezará a utilizar?.

Hay alguna otra técnica, también para Mega CD, parecida a la de CINEPAK, aunque no con posibilidades tan elevadas, como la del juego en cartucho X-Ranger, que posibilita 128 colores en pantalla, que se haya utilizado o se utilizará en algún juego (en formato CD, claro está)?.

La técnica TRU VIDE utilizada en el juego Jurassic Park para Mega CD, en que consiste, y si tiene algo que ver con la técnica CINEPAK?.

Estimado José Antonio:
Se están haciendo muchas elucubraciones sobre las posibilidades de aumentar la paleta de colores en los juegos de Mega CD.
La realidad es que en el juego «Jurassic Park» se ha utilizado una técnica de software llamada True Vide, por la cual se ha conseguido aumentar la paleta normal de 64 hasta 128 colores.
En cuanto a la técnica de CINEPAK, ésta consiste en un programa por el que se consigue que la imágenes digitalizadas alcancen una mayor definición. El juego «Mad Dog McCree» ha sido el elegido para experimentar esta técnica. De momento es difícil adivinar si será posible duplicar esa mítica cifra de 128 colores, pero hay que confiar en las posibilidades del formato CD.

Juan Antonio Moncayo
Tarragona



Traducción de juegos al castellano

Bueno, te he mandado 3 cartas iguales para ver que me contestes. Adiós y gracias por todo.

P. *¿Saldrán en España los juegos de Mega CD japoneses «Rise of the Dragon» y «Ranma»? ¿Hablarán los personajes en español?*
R. Sega tiene previsto lanzar unos cuantos títulos de Mega CD doblados al castellano en septiembre, como «Dracula Unleashed» y «Double Swicht». No sé con seguridad si «Rise of the Dragon» estará entre ellos.

P. *Sería posible que saliera un adaptador para poder poner los juegos de Game Gear en la Mega Drive?*
R. ¿Y para qué diablos quieres eso?

P. *¿Cuáles son para tí los cinco mejores juegos de Mega Drive? ¿Y de Mega CD? ¿Y de Game Gear?*
R. Échale un vistazo a las listas de éxitos. Yo también participo en su confección.

Fidel Barroso. San Juan de Aznalfarache (SEVILLA)

Dragon Ball Z y Ranma 1/2 para Mega Drive

¡Hola Mr. Q! Espero que publiquéis la carta, ya que he mandado otras a otras revistas de Hobby Press y no las han publicado. Tengo los 11 números y me parece esta la mejor revista de videojuegos española. Me llamo Luis Alfonso Colacho...

P. *¿Sacarán la segunda parte de «Cool Spot», «Tazmania», «La familia Addams» y «Eternal Champion»?*
R. «La familia Addams» ya está a la venta, las segundas partes de «Cool Spot» y «Tazmania» aparecerán el último tercio del año, y el «Eternal Champion plus» (o II, todavía no se sabe) no estará acabado hasta el 95.

P. *¿Saldrá «Dragon Ball Z» y «Ranma» para Mega Drive?*
R. Pues sí, aunque sin duda tardarán en llegar a España.

P. *¿Se hará una conversión de «Virtua Fighters» para Mega Drive? ¿Y para Mega CD?*
R. Si, en Mega Drive se habla de que será el segundo juego que lleve incorporado el chip SVP, y la versión para Mega CD parece que nos queda un poco más lejana.

P. *¿Cuáles son las nuevas consolas para el mercado de Sega?*
R. La Saturn de 32 bits

P. *¿En qué supera Sega a Nintendo?*
R. En todo.

Luis Alfonso Colacho Rodríguez. La Línea de la Concepción (CADIZ).

Juegos de lucha para Mega CD

Me despido de ti, espero que no haga sido muy pesado.

P. *El chip SVP ¿podrán tenerlo los juegos de Mega CD?*
R. Querido amigo Gumersindo, no se pueden instalar chips en un compact disc ¿dónde los vas a colocar?

P. *¿Saldrá el «Art of Fighting», «Fatal Fury II» o «World Heroes» para Mega CD?*
R. Están previstas varias conversiones de SNK para Mega CD y, sin duda, entre ellas estarán estos juegos.

P. *De parte de mi hermana, ¿para cuándo el «Aladdin» de Mega CD?*
R. Si es que al final sale (que lo dudo), va para largo.

Gumersindo García Berrocal Canals (VALENCIA).

Lanzamientos para Master System

¡ HOMBRE , QUE BIEN ! la única sección que le faltaba a la Todosega ya está cubrida. Espero que con la caña que te voy a dar no se te fundan los chips, hay van las preguntas de un Mastermaniaco dudoso :

P. *¿Van a aparecer para Master los juegos «Street of Rage II», «Shinobi III» y «X-Men»?*
R. Sí, y además en muy poco tiempo.

P. *¿Qué novedades habrá para el 94, y qué juegos de lucha sacarán para la Master*
R. «The Flash», «Buggy Run»,etc. En cuanto a los juegos de lucha, de momento se sabe poco.

P. *¿Qué juego de estos me recomiendas: «Aladdin», «The Jungle Book», «Master of Kombat» o algún capítulo de la saga «Street of Rage»?*
R. Primero «Aladdin», y luego «Street of Rage 2», «Jungle Book» y «Master of Kombat».

Oscar Martínez. Valencia.

Novedades Mega CD

Hola Mr. Q Sabe lotodo. Soy un agraciado del MEGACD2 y tengo algunas dudas que quiero que me resuelvas:

P. *¿Se piensa hacer una conversión del «Golden Axe 3» de la recreativa a Mega CD 2?*
R. En principio no tenemos noticias, pero yo tampoco lo descartaría definitivamente.

P. *¿Saldrá «Eternal Champions» para Mega CD? ¿Cuándo? ¿Será mejor que en Mega Drive?*
R. Si, habrá una versión de este juego para Mega CD, pero probablemente no sea hasta el año que viene. Hombre, yo espero que sea mucho mejor, aunque no olvides que tambien hay preparada una versión para Mega Drive llamada Eternal Champions +.

P. *¿Qué juegos de fútbol aparte del «Sensible Soccer» saldrán para Mega CD?*
R. Habrá una segunda parte de Sensible para Mega CD, y espero que la gente de EA se decida ha realizar una versión de Fifa International Soccer antes de un año, de todos modos, seguro que en el 94 nos encontraremos con dos o tres futbol-games en versión CD aunque esta por ver el partido que este tipo de juegos pueden sacar al nuevo soporte.

Manuel Campos Arcos. MÁLAGA.

Un buen simulador de vuelo para Mega Drive

Hasta la siguiente "pantalla" gracias por tu ayuda espero que sea como una "vida extra"

P. *¿Qué juego me aconsejas, «Street Fighter II» o «Eternal Champion»? (se dice que su dificultad es bastante alta) .*
R. Efectivamente, la dificultad de «Eternal Champion» es bastante alta debido a la inclusión del dispositivo DPA. De todos modos, si no te asustan los riesgos, te aconsejo que te decidas por E. C.

P. *¿Me puedes aconsejar algún simulador de vuelo actual? (si hay alguno que merezca la pena ahora o alguno que vaya a salir)?*
R. La verdad es que no hay muchos simuladores de vuelo de calidad para Mega Drive. Tan sólo se salva el «F-15 II Strike Eagle», pero tampoco es ninguna maravilla. Espero que alguna compañía nos sorprenda con algún buen juego de este tipo en poco tiempo.

Paula Lago Edreira.
Ferrol (LA CORUÑA).



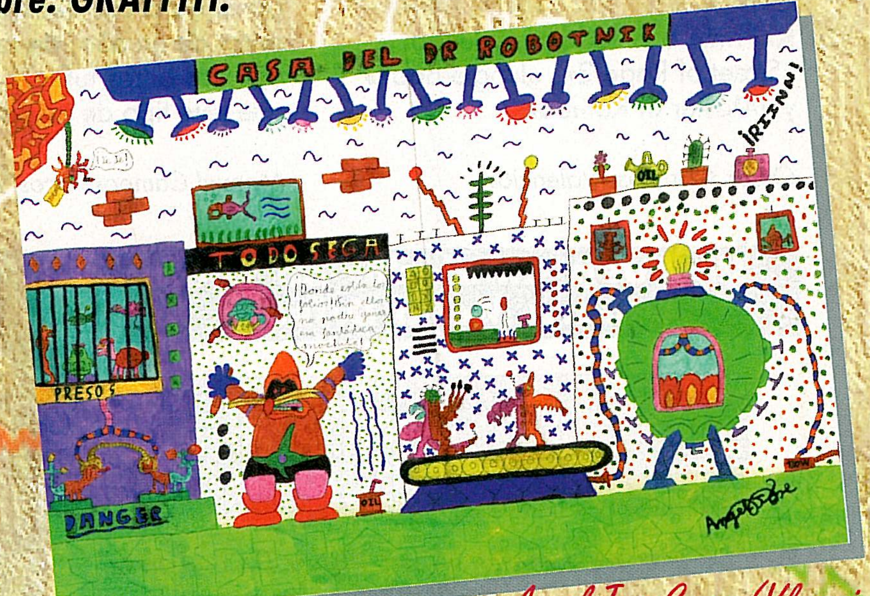
Graffiti

El genio creador de nuestros lectores -es decir, osea, vosotros mismos-, es absolutamente inagotable. Como podéis comprobar, no hablamos por hablar. A las pruebas nos remitimos y basta con echarle un vistazo a los dibujazos que nos habéis enviado este mes para comprobar que los amigos de TodoSega sois unos auténticos "monstruos" del diseño consolero. Y ya sabéis dónde demostrarlo:

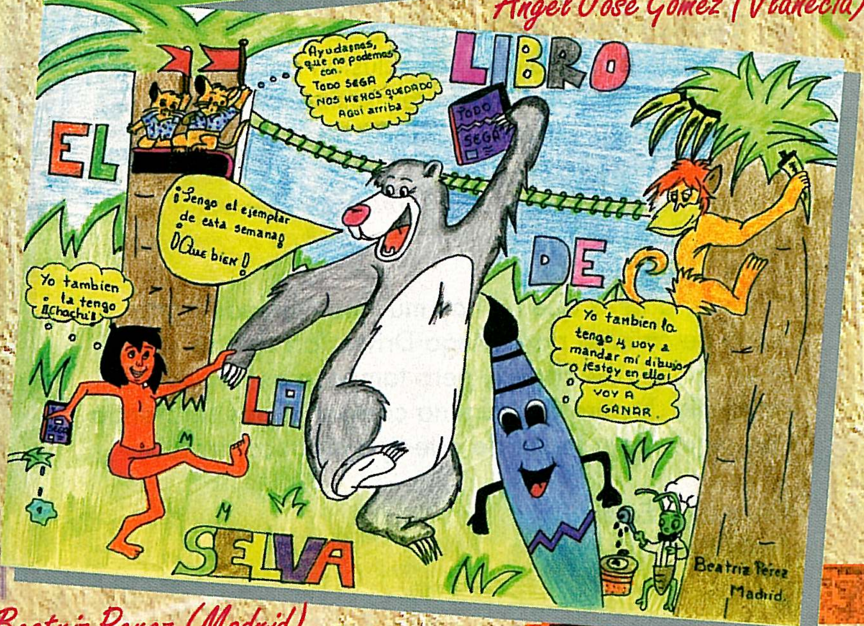
Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.



Alberto García (Madrid)



Angel Jose Gomez (Vlanecia)



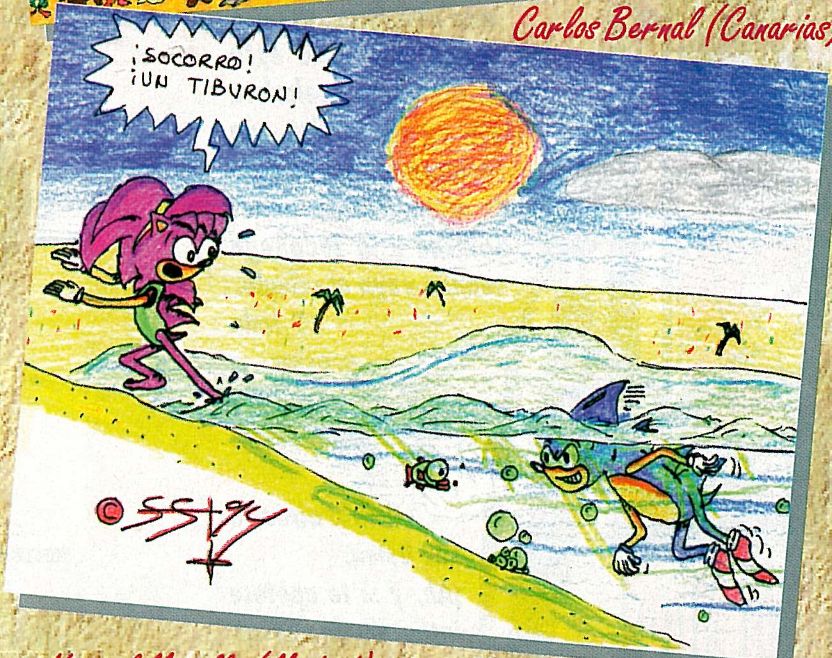
Beatriz Perez (Madrid)



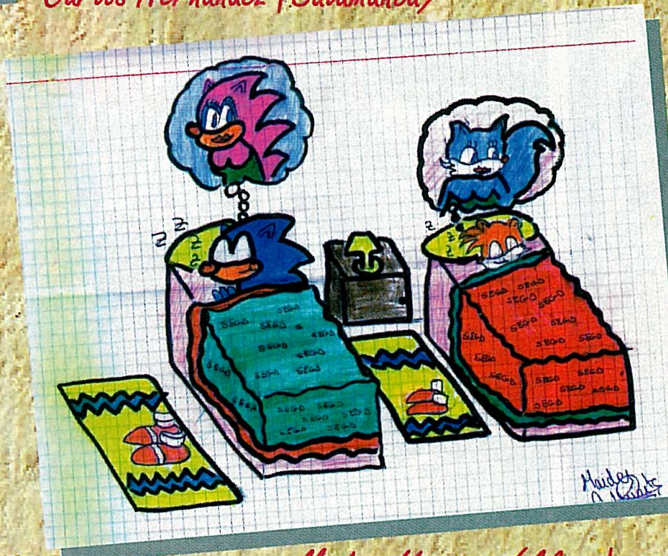
Carlos Bernal (Canarias)



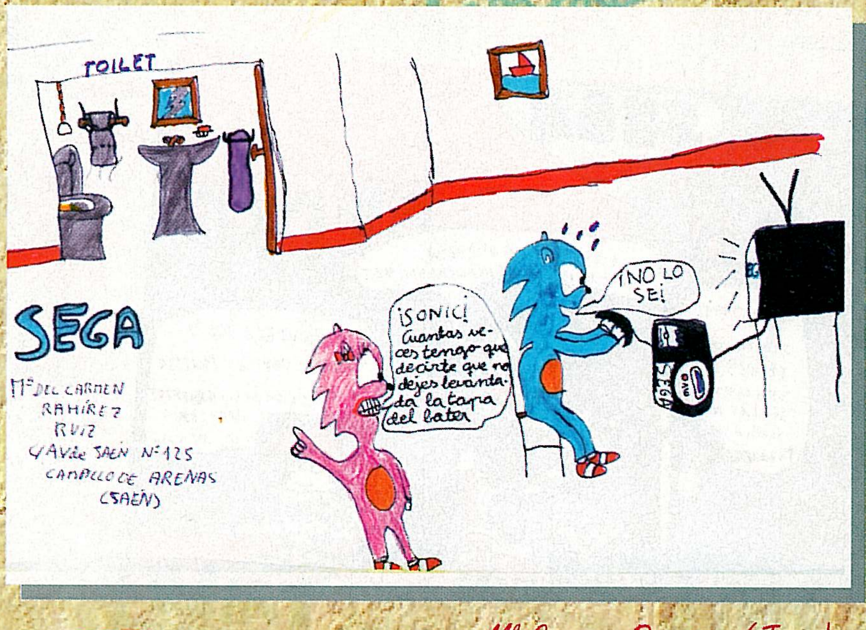
Carlos Hernandez (Salamanca)



Israel Murillo (Madrid)



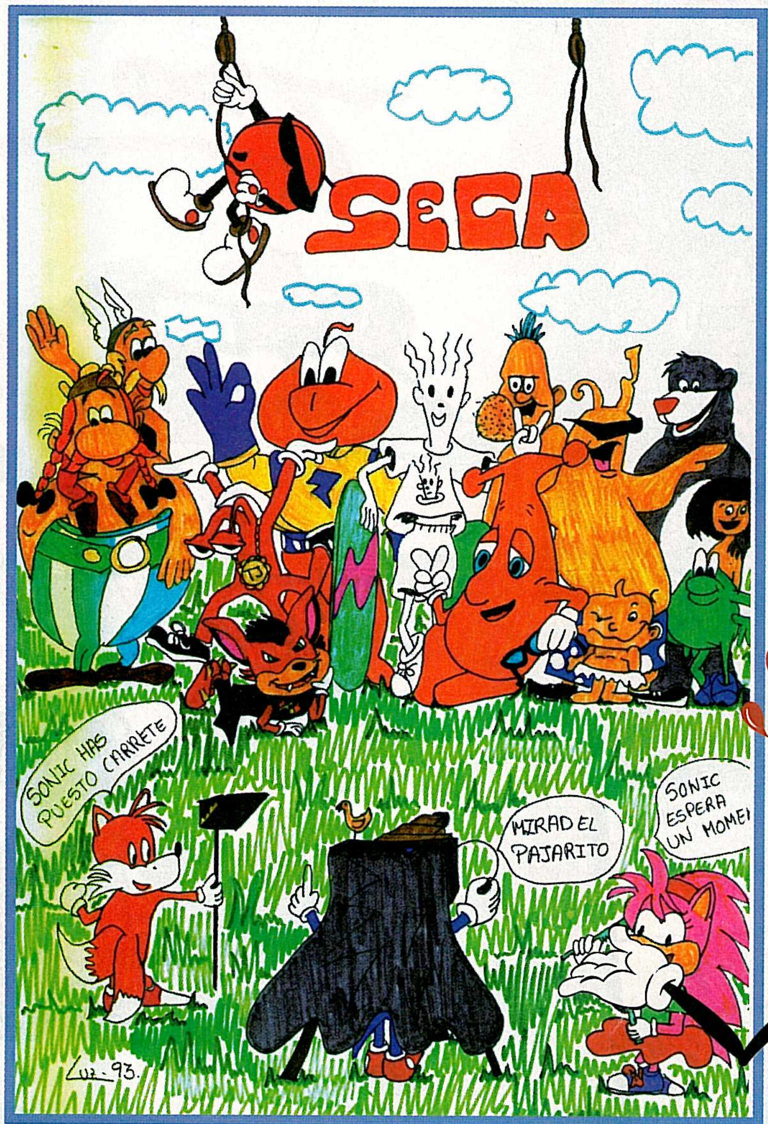
Madier Uriarte (Alava)



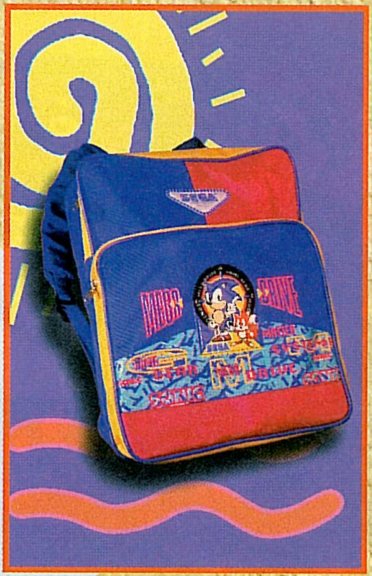
Mª Carmen Ramirez (Jaen)



Marta de la Fuente (Madrid)



Luz Belén Sempere (Alicante)





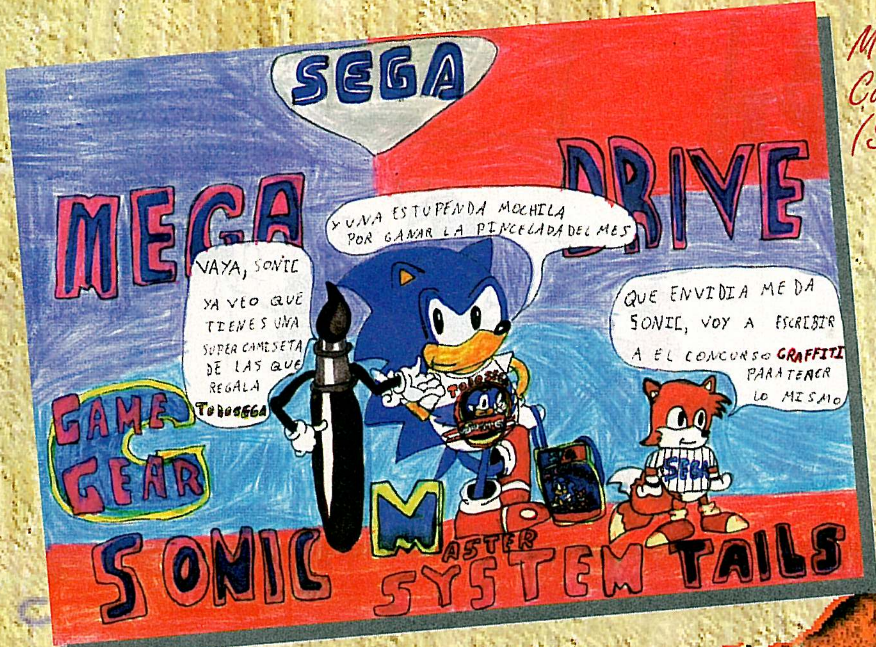


La mochila que más mola se la ha llevado este mes una chica, Luz Belén, quien gracias a este simpático, bonito y colorista dibujo ya no tendrá que preocuparse más de dónde meter los libros, el Bollicao y la TodoSega cuando vaya al colegio. Y todo gracias a su arte y salero consolero. Enhorabuena Luz Belén. ¡Ah, y si te apetece inténtalo de nuevo!

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!



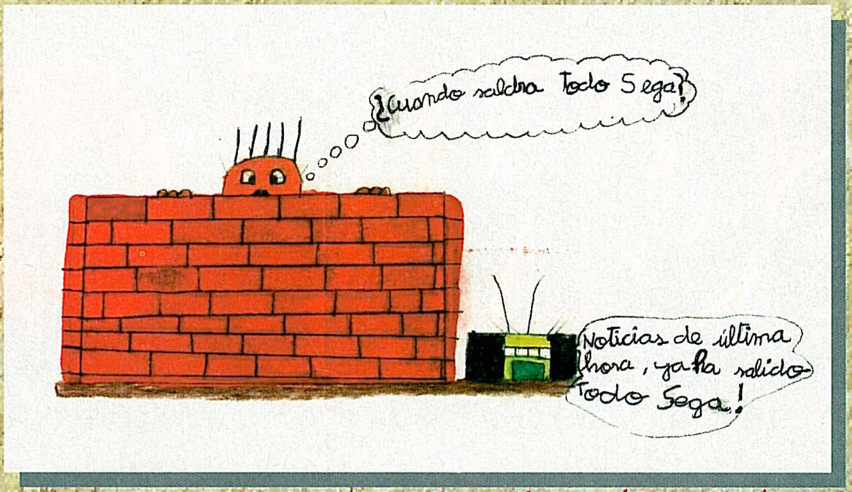
Todos estos trabajos han tenido su recompensa: ni más ni menos que esta magnífica camiseta de TodoSega con la que sus nuevos propietarios se convertirán en la envidia del barrio. ¿Te apetece tener una? Pues ¡anímate!



Manuel Cuitas (Sevilla)

Rafael Cruceira (Cadiz)





Josep Muedra (Barcelona)

Jorge Romo (Madrid)

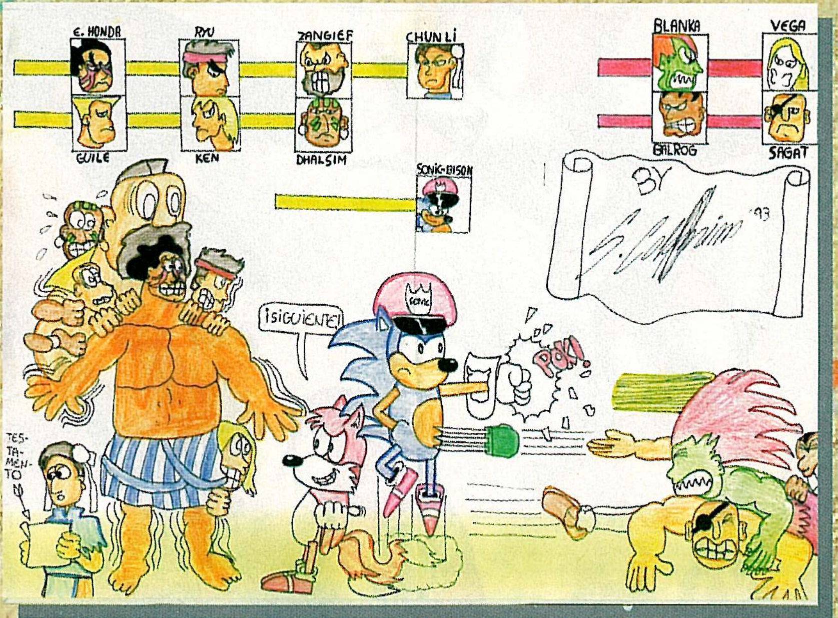




Pedro Suarez (Asturias)



Daniel Malapeira (Terrasa)



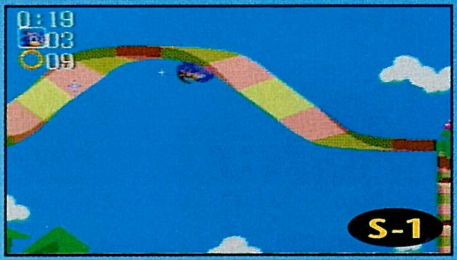
Sergio Colomino (Barcelona)

SONIC CHAOS

Sonic ha visto cómo esta aventura se convertía en una de las favoritas y más compradas por los amigos de la Master. Por esta razón en TodoSega hemos querido ayudar a los miles de jugones que se encuentran aún desesperados tratando de recuperar las cinco esmeraldas robadas por Robotnik. En esta práctica guía os enseñamos el lugar donde se encuentran todos los ítems y los cien anillos que debéis recoger para finalizar con éxito vuestra "caótica" misión.



fase 1
TURQUOISE HILL













Sector 1

Sube en el primer ascensor y, hacia la **izquierda**, verás una gran cantidad de anillos y unos **zapatos-cohete** que sólo podrás utilizar si estás controlando a Sonic. Ve a la **derecha** y déjate caer por el hueco de la esquina inferior izquierda. Un pasillo con ventanas te conducirá hasta un **ítem de invulnerabilidad.** Sube al islote, donde conseguirás unos nuevos zapatos-cohete. Tras atravesar un carril de colorines, móntate en otro ascensor y, hacia la izquierda, encontrarás cuatro monitores con **diez anillos**. Un poco más adelante está **el final del sector.**

Sector 2

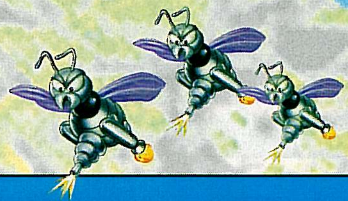
En el mismo inicio podrás hacerte con unos útiles **súper zapatos.**
Antes de llegar a la rueda, déjate impulsar por el muelle; conseguirás un **monopatín volador** que aprovecharás para adelantar lo más posible.
Otra opción: **déjate caer** desde esa misma posición y, en menos de veinte segundos, encontrarás la llegada. Como ves, una etapa sencilla.

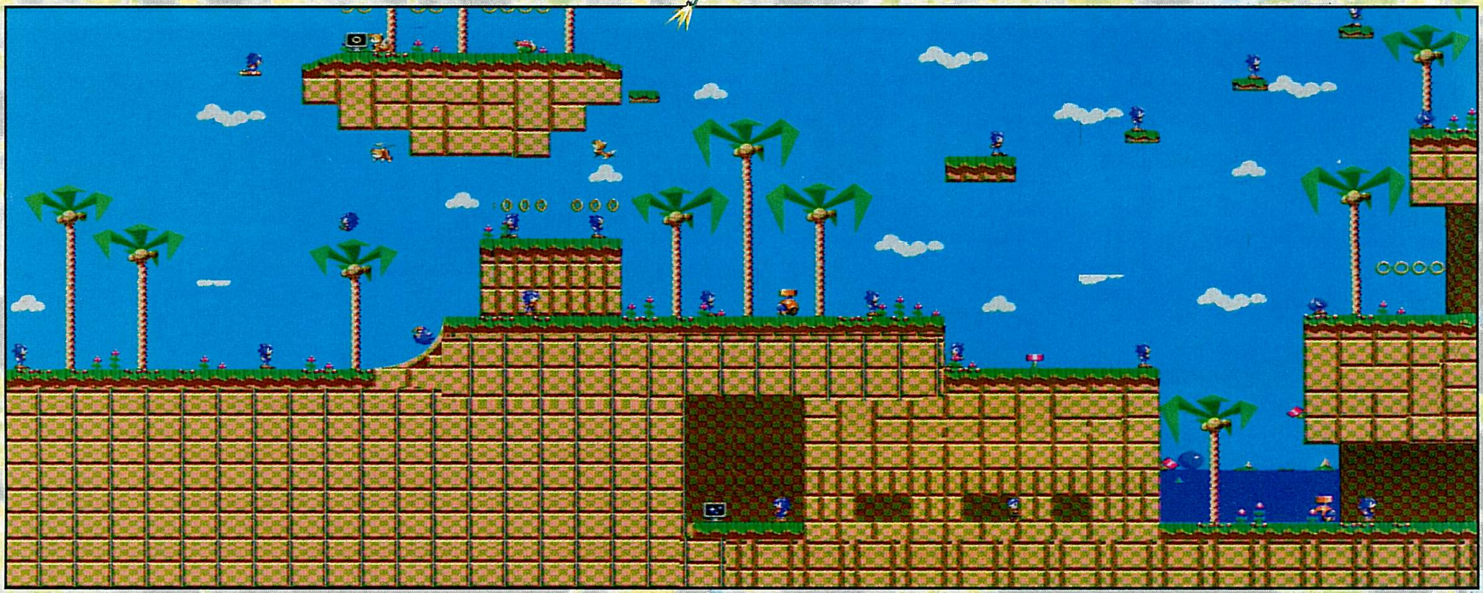
Sector 3

Enemigo: El Gran Trampolín



Para deshacerte de este **trampolín móvil** golpéale en su cabeza o en su trasero (con perdón). La mejor manera es **hacerse bola** y lanzarse hacia él disparado. Lograrás este movimiento pulsando **abajo** y soltando. **Ocho embestidas** te bastarán para derrotarlo.





fase 2
GIGALOPOLIS







Sector 1

Tras bajar la cuesta podrás elegir entre dos opciones: saltar por el trampolín para conseguir un **ítem de invulnerabilidad**, o seguir por un pasillo con ventanas, donde verás **cuatro monitores con anillos.** Afortunadamente, el camino a tomar no es un dilema irresoluble, pues ambos llevan al mismo lugar.
Más adelante, un islote que va de izquierda a derecha te llevará, si continúas hacia la izquierda, a **cinco monitores de anillos.**
Hay **muchos más de estos anillos distribuidos a lo largo y ancho de la fase,** pero no te decimos dónde, porque no te lo vamos a dar todo mascadito, ¿no?



Sector 2

En lo más abajo de la pantalla encontrarás un **montón de anillos.** Poco más allá, un islote te elevará y, cuando llegues a un **túnel azul**, métete y encontrarás un **ítem de invulnerabilidad.** Aprovéchalo bien porque, de esta mánera, llegarás sin mayor contratiempo al final del sector.







Sector 3

Enemigo: El Gusano Bautista



Inicialmente tendrás que elegir entre tres túneles. Ve hasta el más elevado y verás llegar una **plataforma móvil.** Súbete en ella y podrás conseguir un **ítem de invulnerabilidad.** Aprovéchalo y dirígete a toda velocidad contra el enemigo antes de que sus efectos desaparezcan.
Esta vez, el enfrentamiento es contra una especie de **robot mecánico** con antena incluida que se transforma en gusano a voluntad.
El truco está en hacerse bola y embestirle repetidas veces, y no te asustes aunque veas que nace varias veces de la tierra.



fase 3

SLEEPIN´ EGG ZONE











Sector 1

En esta fase Sonic puede romper con su cabeza techos y paredes.
Si quieres llenarte de anillos, busca los **trampolines ocultos.** Intenta llegar lo más alto posible, hasta la última plataforma. Todo es cuestión de encontrar los trampolines adecuados o de hacerse con los zapatos-cohete que están escondidos cerca del principio. El camino superior está a salvo de enemigos y jalonado de jugosos anillos, ya sea por separado o agrupados en monitores. Nunca una fase fue tan fácil de terminar.

Sector 2

Nada más comenzar, lanza a Sonic rodando contra la **pared de la derecha** y, tras derribar unos cuantos metros de muro, llegarás hasta una **vida.** Ten cuidado y no sigas adelante, pues podrías caer al vacío. Date media vuelta y vuelve al principio, donde podrás coger varios **monitores con anillos** con la ayuda de los trampolines móviles. Continúa hacia la **derecha,** con la precaución de que el suelo puede derrumbarse en algunos tramos, y sin más dilación te plantarás al final del sector.

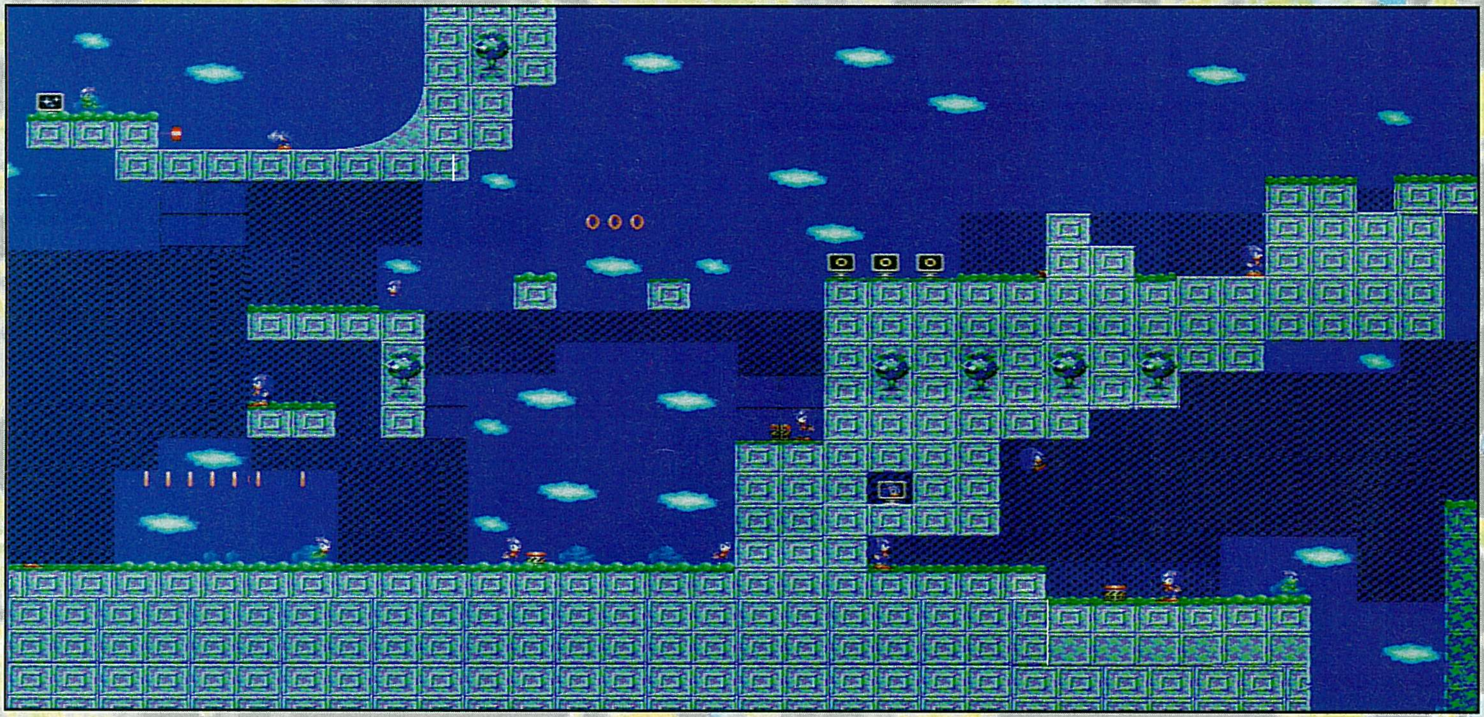
Sector 3

Enemigo: El Huevo Asesino



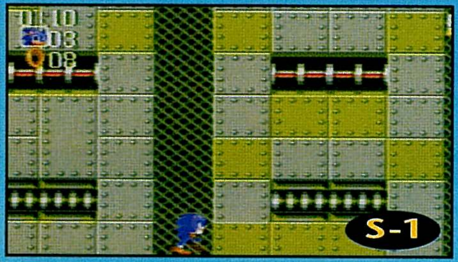
Un enemigo sencillo pese a su pintoresco aspecto. Golpéale adoptando la **forma de bola,** con mucho cuidado de que no te acierten sus disparos, pues rebotan en los

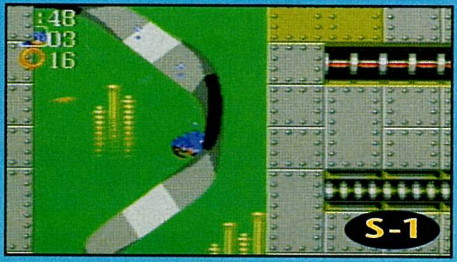




fase 4

MECHA GREEN HILL ZONE







Sector 1

En esta pantalla ten cuidado de no caerte abajo, ya que no te salvarán ni los anillos que hayas conseguido obtener hasta ese momento.
Nada más empezar, **rompe el suelo** cayendo hecho una bola, y encontrarás una **vida** muy útil. Para salir, coge carrerilla y rompe la **pared de la derecha.** En general, encontrarás numerosos ítems si pruebas a romper suelos y paredes. Tan fácil que nos negamos a explicártelos uno por uno.

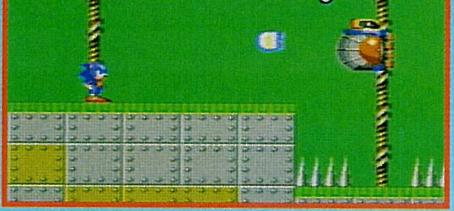
Sector 2

Prueba a romper cosas a diestro y siniestro y te llevarás algunas sorpresas muy agradables. Ojo cuando el suelo se vuelva gris: son las mortales **arenas movedizas,** las cuales no son muy difíciles de sortear. No te quedes parado o te hundirás a un sitio donde no te encontrará ni Paco Lobatón. Un consejo: aquí no rompas el suelo, pues te arriesgas a caer al vacío. En la llegada encontrarás una **vida extra.** No la cojas, te arriesgas a perder una de las que ya tenías.



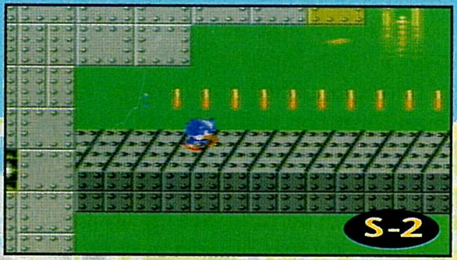
Sector 3

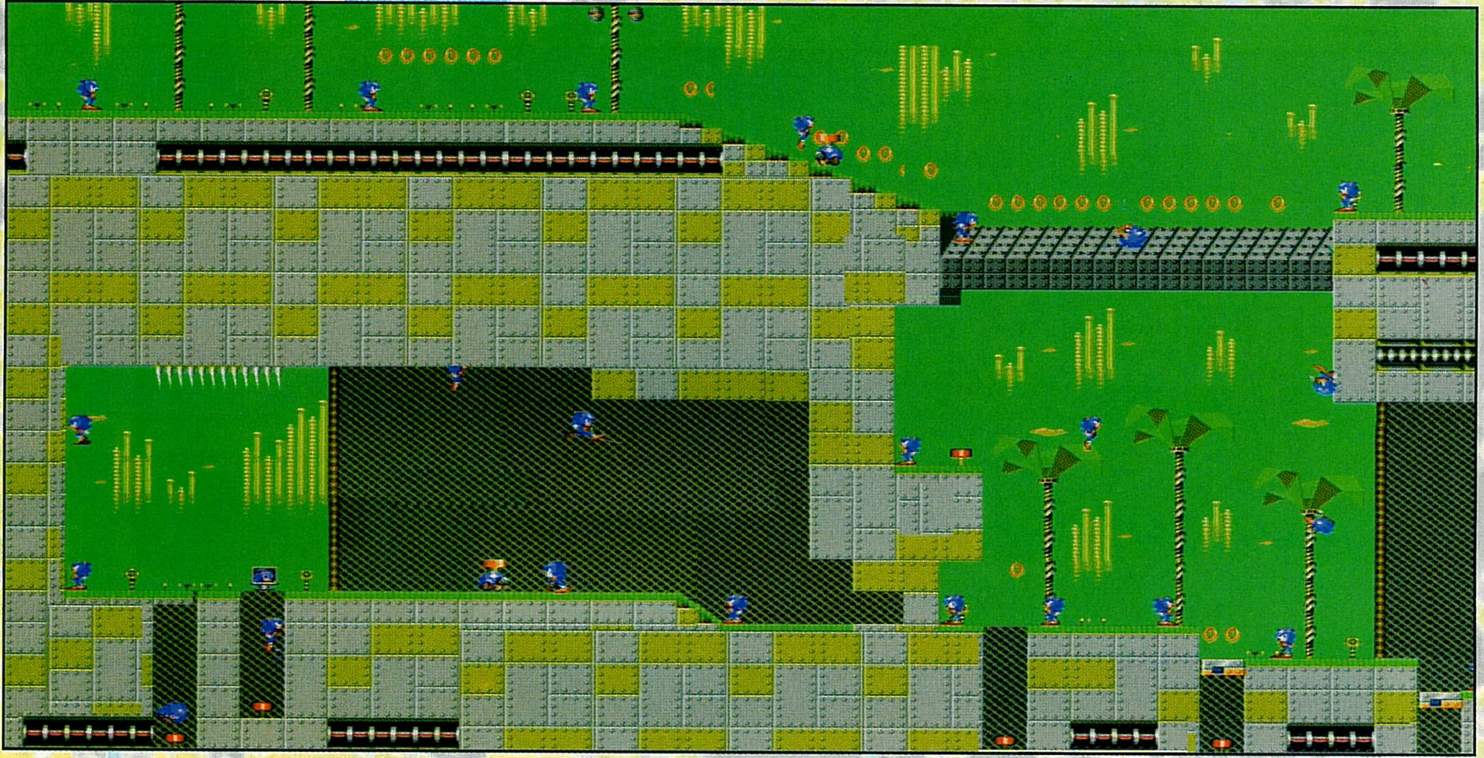
Ene.: El Ascensor Sangriento



Ten mucho cuidado con el ascensor, no por la dificultad del enemigo, sino porque está rodeado de **afilados pinchos** que te pueden hacer perder los anillos o incluso una vida.
Un **truco** para acabar por la vía rápida: salta encima e intenta permanecer allí arriba, botando, hasta destruirlo.



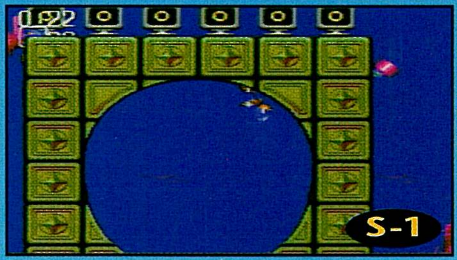




fase 5
AQUA PLANET

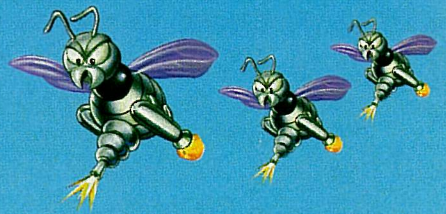












Sector 1

Rompe el suelo al principio de la fase para caer a una enorme cavidad donde conseguirás algún **ítem y diversos anillos.** Continúa hacia la **derecha,** déjate caer al agua y coge el pasillo hacia la **izquierda:** encontrarás una **vida extra.**
Vuelve arriba, ve por la cinta transportadora y, tras recoger un **monitor con diez anillos,** déjate caer hasta llegar a un sinuoso laberinto. Allí coge varios anillos y alcanzarás un **trampolín** que te catapultará hasta el final mismo de la pantalla.



Sector 2

Este es otro de los sectores donde, si te lo montas medianamente bien, te puedes forrar. El truco es buscar los **trampolines** y llegar hasta lo **más alto,** donde te llenarás de anillos gracias al elevado número de monitores que te esperan. Esta pantalla es la más idónea para conseguir **cien anillos** u obtener una **esmeralda.** Aprovecha la oportunidad.

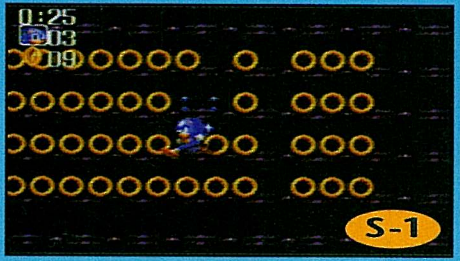
Sector 3



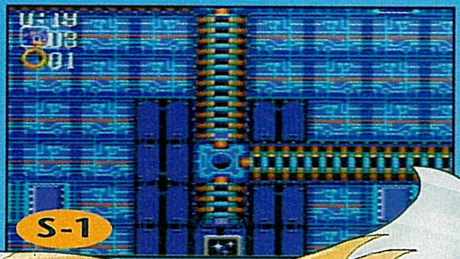
Este enemigo viene precedido por un ejército de **caniches mecánicos.** Espérate a que entren todos en pantalla y lánzate rodando contra ellos para destruirlos. Para acabar con la **bomba gigante,** lo mejor es golpearle en la parte inferior cuando esté en el aire, intentando esquivar a su vez los numerosos disparos que te lance. Uno de los enemigos más peligrosos del juego.

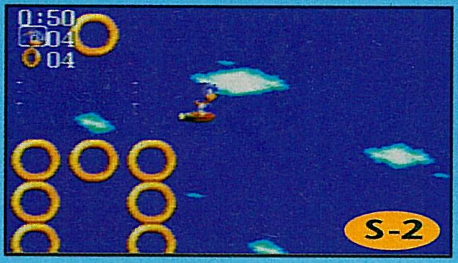


fase 6
ELECTRIC EGG













Sector 1

Esta fase es bastante pobre a la hora de encontrar ítems y anillos. Debe ser porque el final está cerca, y no te quieren dar muchas facilidades. Aun así quizá te sirvan un par de consejillos:
Ten cuidado con los **lanzadores de rayos,** pues te dispararán cuando estés en su punto de mira. Busca el **pasadizo correcto** porque si te equivocas quizá caigas al vacío. No tengas prisa por llegar al final. Explora bien hasta encontrar un cubículo lleno de monitores con anillos.

Sector 2

Igual que la anterior, o incluso más pobre a la hora de encontrar objetos . De todas maneras, nada más empezar métete por el **tubo de la izquierda** y encontrarás una inmunidad.



Sector 3



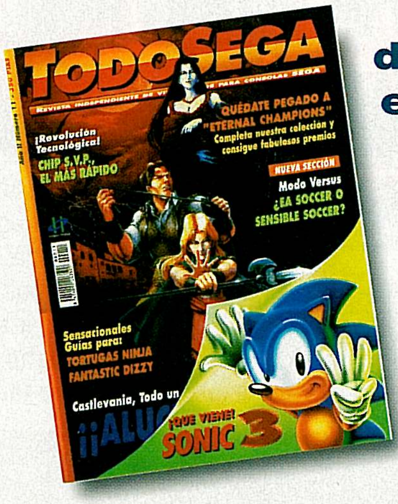


El mayor peligro de este enemigo es la cantidad de disparos que suele lanzar, y que están dotados con un dispositivo que les permite rebotar en las paredes y volver hacia ti.
Intenta **golpearle en la cabeza,** ya que parece ser lo más efectivo. No te confíes cuando lo hayas destruido, pues una nube de **misiles teledirigidos** irá por ti.
Muévete de **izquierda a derecha** para esquivarlos y, cuando el enemigo vuelva a salir, basta con que lo golpees una sola vez para destruirlo.

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados



Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita.



Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media,y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te losenviaremos por correopara que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

HOBBY PRESS

Rocket Knight Adventures (y 2)



Eh, chico, ¿no te acuerdas? Es Sparkster, nuestro amigo mitad ratón, mitad caballero andante. ¡Ha vuelto!, con unos mesecillos de retraso, pero ha vuelto para demostrarte que es capaz de terminar con éxito todas las misiones que empieza (palabra de hidalgo). Así que, venga, no pierdas más tiempo y presta mucha atención a todas las instrucciones que Sparkster va a contarte sobre las tres últimas etapas de su aventura.

ETAPA 5: REINO DE DEVOTINDOS

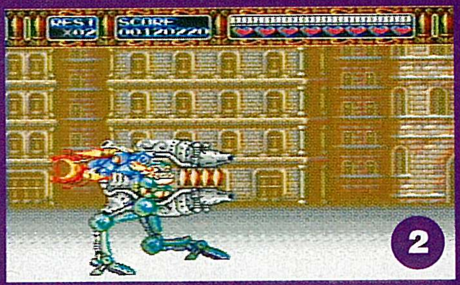








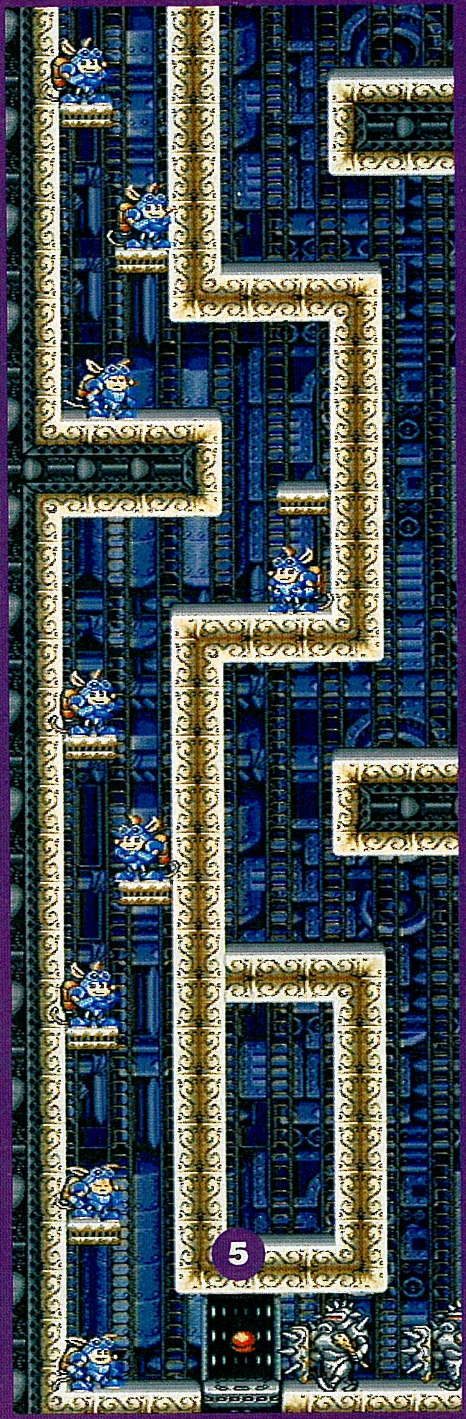
1. Esquiva en vuelo los cohetes y el fuego antiaéreo. Para acabar con el enemigo aéreo, un sólo golpe bastará. Esquiva más cohetes.
2. Lucha contra el bípedo tratando de evitar su láser y disparando entre sus dos cañones hasta que acabes con sus escudos y puedas acceder a la cabina para matarle.
3. Desházte de otra nave disparando a su cabina y esquivando sus cuatro tentáculos de proyectiles explosivos.



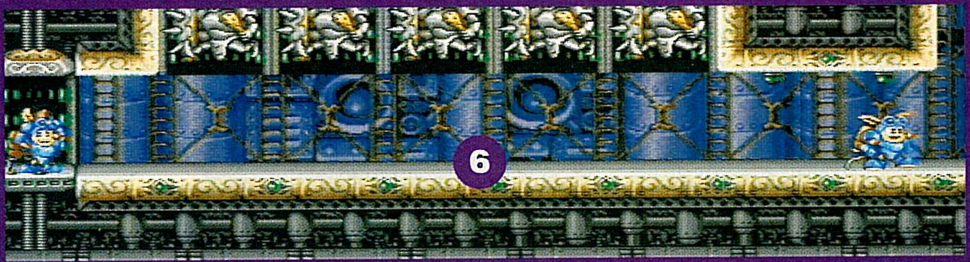








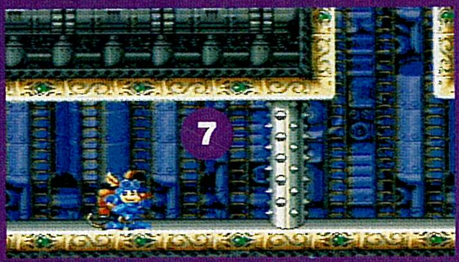
4. Toma la vida y sírvete de la plataforma para evitar al caballero indestructible.
5. Desciende todo lo rápido que puedas. Has de llegar antes que los caballeros al **módulo de teletransporte** que se encuentra entre tú y ellos.
6. Pasa bajo ellos valiéndote del **ataque con cohetes.** Te perseguirán, así que muévete con rapidez.



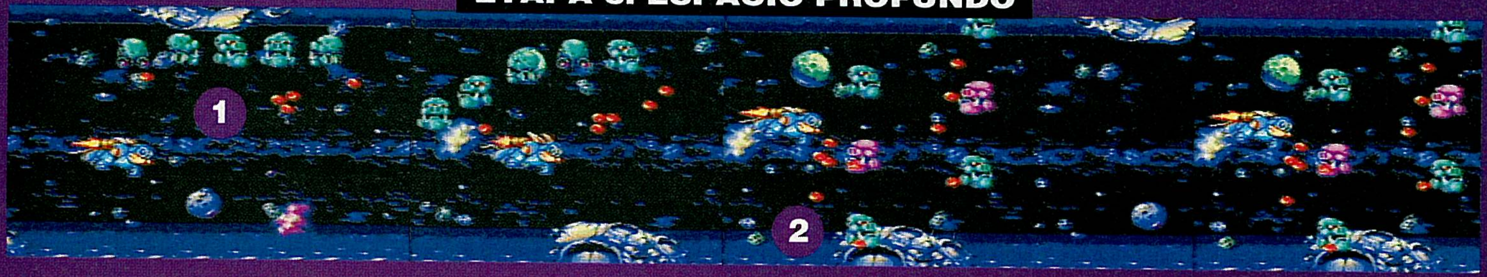
7. Golpea la columna para que caiga el edificio.
Muévete entre los pasillos y recovecos ayudándote del ataque con cohetes para recorrer grandes distancias.
Sube al **transportador**.
Presionando levemente los botones **izquierda y ataque con cohetes,** subirás; pulsando **derecha y ataque con cohetes,** bajarás.



8. Corre por tu **vida** ayudándote de la propulsión que te proporciona tu ataque con cohetes, y usa el **botón D del pad** para guiar esa propulsión. Si te alcanza, morirás.
Lucha cuerpo a cuerpo con tu robot hasta destrozar al enemigo.



ETAPA 6: ESPACIO PROFUNDO



1. Mata las **calaveras robóticas** que aparecen sucesivamente en la parte inferior y superior de la pantalla. Salen **cuatro grupos,** dos arriba y dos abajo. Te pueden **conceder energía para tu vida,** pero cuidado porque disparan.

2. Mata **a cada enemigo de los dos frentes** de combate en disposición vertical. Con un sólo golpe para cada uno será suficiente.

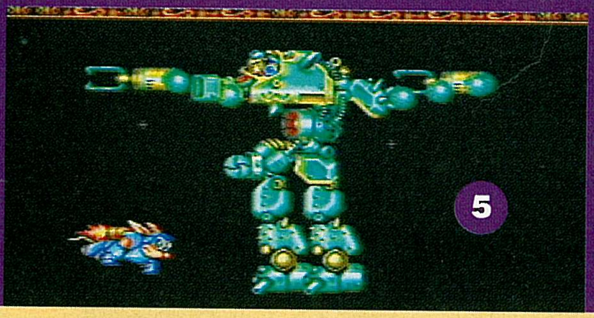






3. Destrúye al robot del **viejo imperio** eliminando su escudo, sin olvidarte de que su láser es mortal. Tendrás que enfrentarte a **tres cerdos** galácticos y a otro armado con una potente fuente de calor. Los primeros mueren a los cuatro disparos y, el último, a los diez.

4. Vuela en paralelo a la nave y destrúye el **cañón inferior.** Te dará libertad de movimientos.
Dispara hasta destruir el sensor del **cerebro de la compuerta** que se abre.
Ahora termina con el cerebro situado justo **debajo del morro** de la nave.
La nave se fragmentará en dos partes. Cuidado con no quedarte atrapado entre ellas cuando se vuelvan a unir. Una vez destruido el sensor, sólo te quedará el morro de la nave.





5. Esquiva sus disparos y su peligroso láser. Golpéale en su **cerebro principal** (una especie de bola energética), el cual se muestra vulnerable cuando adopta una extraña, pero inconfundible pose. Con sólo tres aciertos será destruido.

ETAPA 7: ¡EL PIG STAR!



1. Mátalo con el **ataque con cohetes** ayudándote con el **botón D** de tu pad.
Tres golpes serán suficientes para desmontarlo, ya que asume otra forma que tendrás que atacar del mismo modo.



2. Serás atacado por el **tercer robot.** Con tres golpes será destruido. Te atacarán tres más.

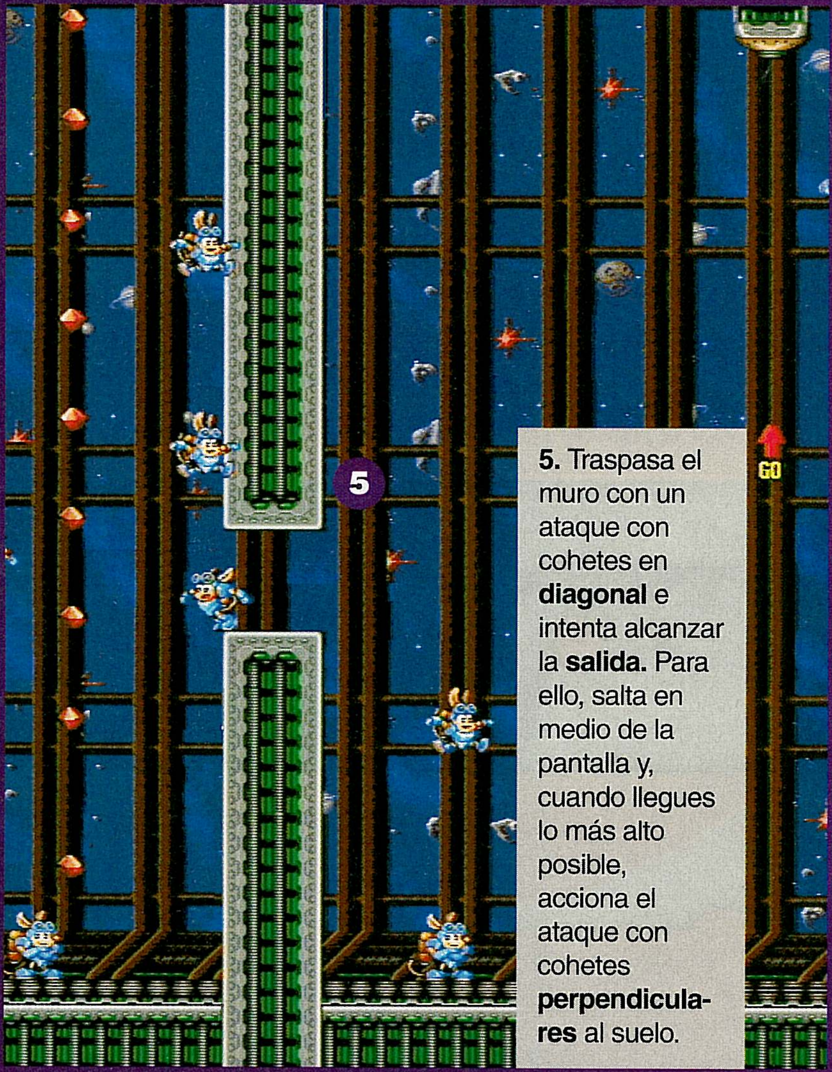




3. Golpéale evitando su vertiginoso giro y con cuidado de que caiga sobre ti tras uno de sus saltos. Revienta la bóveda. Te ves en peligro por culpa del **guerrero traidor** y por el vacío que se está creando. Golpéale cuando se acerque, pero trata de esquivar los proyectiles. Si pierdes una de las barras acciona el **ataque con cohetes** para recobrar el sitio. Herido de gravedad, golpéale cuando se acerque, pero apártate ya que puede arrastrarte al vacío.



4. Defiéndete de los ataques de todos los robots. Sólo requieren **dos golpes.**



5. Traspasa el muro con un ataque con cohetes en **diagonal** e intenta alcanzar la **salida.** Para ello, salta en medio de la pantalla y, cuando llegues lo más alto posible, acciona el ataque con cohetes **perpendiculares** al suelo.

6. Golpea al Emperador con tu **ataque de cohetes en diagonal.** Cada cuatro golpes recibidos cambiará la estrategia bélica. Has de golpearle en el **"punching"** rojo.
Esquiva sus **descargas de iones** y sus **anillos protoplasmáticos.**
Ante las **ondas megaherzianas** actúa de la misma manera: golpea y huye hasta recargar nuevamente el ataque con cohetes. Son otros cuatro golpes en el "punching".
Esquiva los anillos místicos y golpea el "punching" otras cuatro veces. Si triunfas será el fin del imperio Devotindos.
Ahora, únicamente has de salir por la galería que se abre a tu derecha y teletransportarte.
Sigue avanzando a la **derecha** mientras la nave **"Pig Star"** tiembla bajo tus pies.
Ya es hora de que tomes la nave y **retornes a tu mundo de Elhorn.**



Aladdin

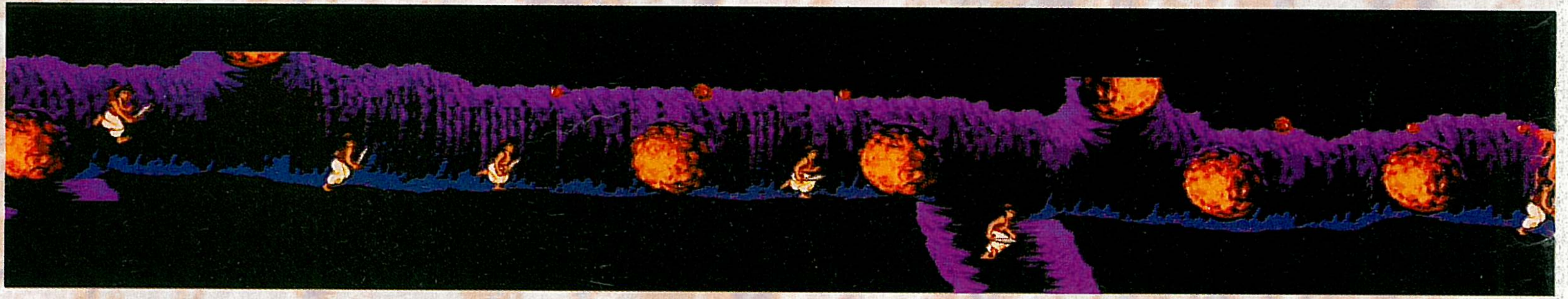
Todos los pasos para derrotar al Visir (y 2)



Os hemos dado un pequeño descanso. Aladdin y sus amigos, conscientes de que seguir sus pasos no es tarea fácil, quisieron daros un poco de tiempo para que disfrutárais a tope de sus aventuras. Ahora, por si seguís teniendo problemas, regresan dispuestos a acompañaros hasta el mismísimo final de su misión.









FASE 6: La Huída



Fase extremadamente **difícil** (y eso que no hay enemigos), ya que en caso de muerte empezaremos siempre de nuevo. Y no son pocas las formas de morir. Atravesaremos largos pasillos delante de **gigantescas bolas de piedra,** en los que no debemos pararnos para nada o tendremos que volver a empezar con una vida menos. Tras el segundo túnel, es mejor ir por las plataformas inferiores, con calma y sin prisa.
En el tercer túnel lo mismo: **sin pararnos** saltamos los dos agujeros en cuanto nos acerquemos a su borde. Al final, esperaremos a estar sobre el saliente y saltaremos sin miedo a la plataforma de roca. Ahora avanzaremos por las plataformas de arriba, y al llegar al último pasadizo, escogeremos el camino de abajo. Allí saltaremos de roca en roca muy lentamente, esperando a que terminen de salir las **burbujas de lava** para saltar a la siguiente roca. Después, nos meteremos por el último túnel, al final del cual **saltaremos al vacío sin problemas, pues** una alfombra mágica aparecerá milagrosamente y nos transportará hasta el final de la siguiente fase.







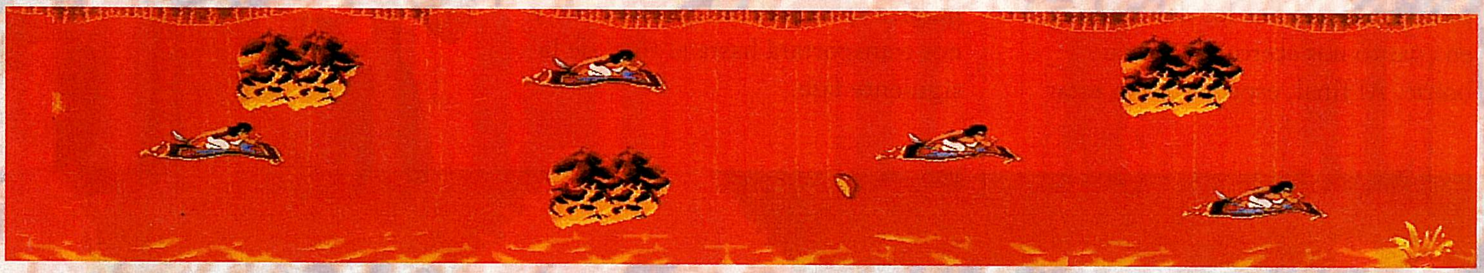


FASE 7: Una Vuelta en la Alfombra

Fase bastante relajada y con scroll automático, en la que, pilotando nuestra alfombra mágica, deberemos ir recogiendo los **pedazos de pan,** y sobre todo fijarnos en las **manos azules** del genio que nos indicarán la dirección hacia donde debemos movernos para que no nos estrellemos contra los enormes pedruscos que serán nuestro máximo peligro.
Pero suceda lo que suceda, a la **tercera vez** que nos estrellemos contra una roca pasaremos automáticamente a la siguiente fase.

Muchos bonus y manzanas nos esperarán si somos lo suficientemente habilidosos.
Y si nuestra conciencia nos permite hacer trampas, podemos ir pulsando la **tecla de pausa** constante y repetidamente para poder ir viendo con calma lo que se nos viene encima.



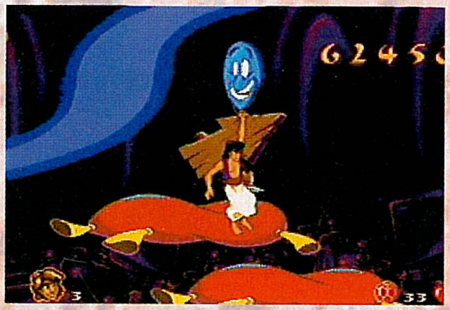


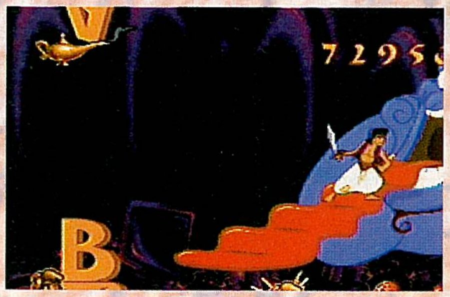
FASE 8: Dentro de la Lámpara

En esta fase surrealista debemos avanzar siempre hacia la **derecha** usando todo lo que nos pueda servir como lugar de apoyo: El propio cuerpo del genio, almohadas, manos que nos envían de un golpe de dedos al más allá, pies que aparecen y desaparecen, globos, muelles, etc. Deberemos demostrar en más de una ocasión la buena puntería que tenemos, y lo bien que sabemos calcular las distancias, ya que nuestro único peligro será **caernos al fondo de la pantalla** y perder una de nuestras ya escasas vidas de golpe.
Cuando parezca que no podemos seguir avanzando deberemos usar los pies que caen del techo en forma de plataforma, y lo mismo con los globos, saltando de uno a otro contra corriente.

Para no caernos dentro del genio simplemente debemos **saltar sin cesar,** para ir ganando terreno e ir subiendo poco a poco. Aquí es recomendable **recoger todas las frutas** que veamos, ya que en las siguientes fases nos van a hacer mucha falta.



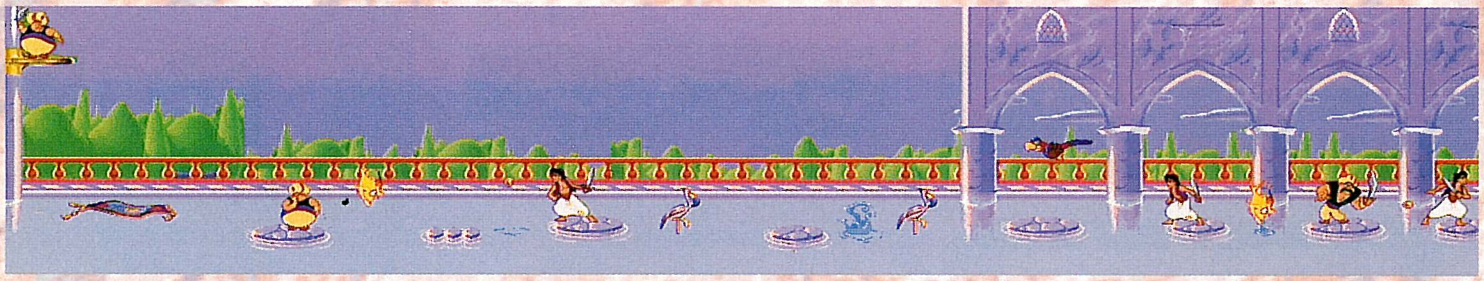








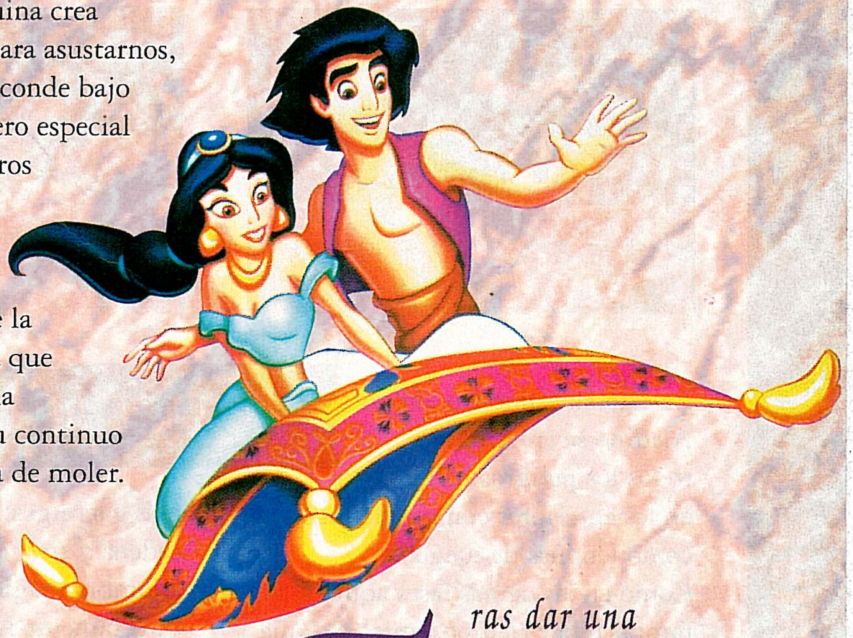






FASE 9: El Palacio del Sultán

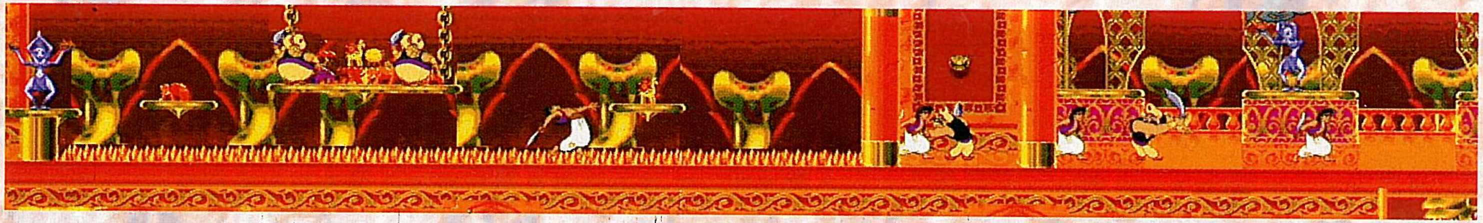
Primero atravesaremos el **laguillo del palacio** saltando de plataforma en plataforma y de flamenco en flamenco hacia la **izquierda** y usando manzanazos contra cinco guardianes. Tras esto, nos espera nuestra fiel alfombra con la que entraremos por la terraza. Subimos aún más y pasamos las fila de columnas del palacio. Subimos con otra alfombra, y vamos a la **izquierda,** donde nos encaramaremos al techo.
Tras ir a la derecha podremos salvar a nuestro querido monito **Abu** saltando sobre la jaula, y como recompensa podremos **comprar vidas** en el tenderete del usurero. Es evidente que en todo este rato deberemos dar buena cuenta de las docenas de guardianes que se nos echarán a la cara.
Ya queda menos. Bajaremos con cuidado de los pinchos, y apareceremos en una sala bastante siniestra que parece ser una **trampa mortal:**
Una endiablada máquina crea fantasmas y truenos para asustarnos, nos lanza barriles y esconde bajo ella un hermoso agujero especial para acabar con nosotros directamente.
Como nuestro héroe no es tonto, se ha dado cuenta que la energía necesaria para que funcione la máquina la genera **un loro** con su continuo andar sobre una rueda de moler. Así que le tendremos que **lanzar las once últimas manzanas** que nos quedan subidos desde el gran barril de la derecha, para que el pájaro malherido no pueda continuar con su trabajo y nos deje el paso libre.





Tras dar una vuelta en la Alfombra Mágica, conocer al genio de la Lámpara Maravillosa, visitar el Palacio del Sultán y derrotar al malvado Jafar, no habrá ya nada en este mundo que nos pueda sorprender.



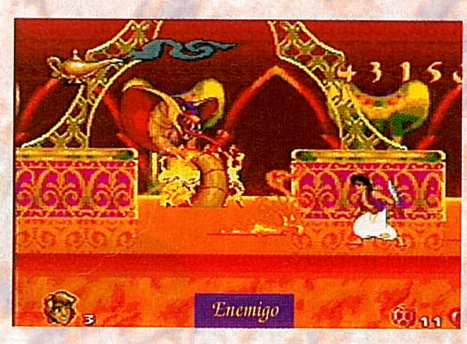








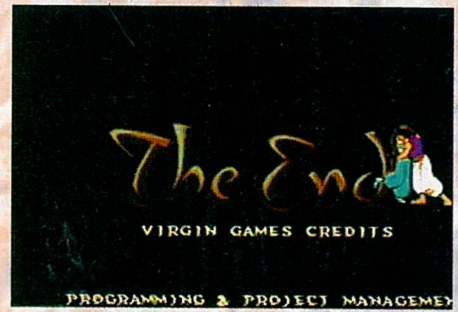






FASE 10: El Palacio de Jafar

En esta fase, nuestro amigo Aladino se enfrentará a todos los peligros habidos en las anteriores etapas, más otros como lenguas de fuego.
Como en las demás fases aquí tampoco hay tiempo límite, así que lo mejor es no precipitarnos y calcular bien nuestros ataques, sabiendo que aquí escasean más bien las municiones. Pocos consejos podemos daros, ya que a estas alturas ya sabréis como dar buena cuenta de los diferentes enemigos y peligro que vendrán, y que ya antes tuvísteis que superar.
Abajo tendremos que superar un largo **pasillo de pinchos y péndulos,** y arriba encontraremos más enemigos; bajando por la cadena y tras un largo viaje en la alfombra mágica apareceremos directamente frente a **Jafar,** que con sus malas artes intenta atraernos hacia su figura, con la consiguiente pérdida de energía.
En este primer encuentro la cosa no



es muy complicada: Nos colocaremos a uno de sus lados y le lanzaremos manzanas mientras nos movemos al lado contrario para contrarrestar su magia.
Tras realizar esta operación se transformará en una imponente serpiente cobra que nos lanzará **lenguas de fuego** sin cesar. También necesitará bastantes impactos de manzana, así que deberemos lanzárselos desde alguna de las plataformas que le rodean, que para más inri se encuentran al rojo vivo y no podremos estar más de un instante sobre ellas. Pero con un poco de resistencia, nos haremos con el enemigo.

SEGUNDAMANO

Como los que hacemos esta revista sabemos que no estáis muy sobrados de dinero y que vuestro padre os pone cada vez más pegas a la hora de adquirir un cartucho nuevo, os damos la oportunidad de que podáis comprar, vender o intercambiar vuestros juegos preferidos. Y si lo que deseáis es formar parte de un club consolero, aquí los tenéis también.

VENTA

VENDO Game Boy seminueva con 9 juegos y caja para todo. Hay juegos como «Duck Tales», «Star Trek», etc... por 25.000 pesetas. Preguntar por Jorge. TF:93-8918151.

¡¡¡OFERTON!!! consola Sega Mega CD II nueva, en perfecto estado, con garantía y con juego «Road Avenger». La vendo por sólo 39.900 pesetas (10.000 pesetas de ahorro). Preguntar por Julián. TF:923-240981.

VENDO juegos «Rescue Mission» y «Castle of Illusion» para Master System II. Preguntar por Jorge. Llamar de 3: a 4:00 horas y de 7:00 a 10:00 horas. TF:98-5572607.

VENDO Master System II + 1 mando + los siguientes juegos: «Wonder Boy», «Donald Duck» y«Sonic II». Lleva incluido en la consola el juego «Alex Kid». Todo por 10.000 pesetas. Interesados, preguntar por Jorge. TF:96-3641189.

VENDO Master System II con 2 mandos y 12 juegos por 30.000 pesetas. Precio real: 70.000 pesetas. Todo en buen estado. Preguntar por Ismael. TF:91-5085803.

VENDO «Columns» de Game Gear, totalmente nuevo por 13.000 pesetas. Preguntar por Rubén. Llamar de 13:00 a 14:30 horas. TF:91-8456116.

VENDO Master System II con 5 juegos a elegir. Entre ellos: «Sonic», «Sonic Chaos», «Alex Kid», «Castle of Illusion», «Tennis», «Populus» y otros con un mando por 10.000 pesetas. Los juegos sueltos, a 3.500 y 2.500 pesetas. Preguntar por Oscar. TF:91-7170503.

VENDO 2 juegos de Mega Drive por 12.000 pesetas. Los juegos son: «Street Fighter II Special Champion» y «Castle of Illusion» o «Flashback» y «Lemmings». Todo por 21.000 pesetas. Preguntar por Eloy. TF:91-7981610.

VENDO los juegos de Master: «Sonic 2», «Asterix», «Super Kick Off», «Uefa´92» y «Line of Fire». Interesados llamar al TF:95-5707347. Preguntar por Juan Carlos. Llamar de 3:00 a 5:00 horas ó de 9:00 a 11:00 horas.

INTERCAMBIO

CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Global Gladiators», «Ex-Mutants», «Turtles Hiperstone» y «Street of Rage». Preferentemente por el «Wimbledon Agassi Tennis», «Street Fighter II», «Super Kick Off», «Fatal Fury» y otros más. Preguntar por Isaac. TF:976-387735.

INTERCAMBIO juegos de Mega Drive por otros que tengan calidad. Si estás interesado, llámame al TF:951-268605. Preguntar por Javi.

CAMBIO los juegos: «Super Space Invaders», «World Grand Prix» y «Teddy Boy» por el «Asterix», «Golden Axe» o por otro con bastante acción, para la Master System. Interesados, preguntar por Miguel. TF:986-302924.

CAMBIO consola Game Gear con «Alien 3», «Columns», «Shinobi», «G-Loc», «Sonic», «Donald Duck» y Master System II con el «Alex Kid», «Sonic 2», «Altered Beast» y «Action Fighter» por Mega Drive con juegos. Preguntar por Alfredo. TF:91-5700184.

CAMBIO Game Gear + juegos «Sonic» y «Columns» + lupa + adaptador de juegos Master System II, por Game Boy + accesorios. A convenir. Preguntar por Iván. TF:988-516853.

CAMBIO juegos de la Mega Drive. Tengo: «Moonwalker», «Mercs», «Out Run», «Paper Boy», «Shadow of the Beast», «Pit Fighter», «Strider Alisia Dragon», «Spiderman» y «Fatal Fury». Sólo cambio por Desert Strike. Preguntar por Antonio. TF:96-5654871.

INTERCAMBIO juegos de Game Gear: «Global Gladiators», «Alien 3», «George Foreman Boxing», «Berlin Wall» + adaptador para juegos de Master System II + juegos de Master System II: «Sonic», «Terminator» y «Cyber Shinobi». Todo por 2 juegos de Mega Drive. Llamar de 11:00 a 12:00 horas de la mañana. Preguntar por Alex. TF:93-2375828.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO:

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA.................... TLF....................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

SEGUNDAMANO

CAMBIO juegos de Master System II: «Enduro Racer» y «Tom & Jerry», por «Global Gladiators», «Double Dragon» o «Wonder Boy».
Preguntar por Israel.
TF:91-3415694.

CAMBIO juegos de Mega Drive: «Altered Beast» y «Castle of Illusion», con instrucciones, tapas y trucos, por el «Fatal Fury».
Preguntar por Patxi.
TF:926-587279.

VARIOS

VENDO O CAMBIO consola Mega Drive de Sega con Mega CD, con dos mandos, más juego «Jurassic Park» más «Drácula» en CD, por Super Nintendo, más «Street Fighter» o vendo por 30.000 pesetas.
Preguntar por Iñaki.
TF:94-4117686.

VENDO consola Master System II con cuatro juegos y consola Atari 2600, con 206 juegos y un cartucho. Precio a convenir. También compro adaptador Tv para la Game Gear por 5.000 pesetas. Interesados, preguntar por Marcos.
TF:985-530441.

VENDO O CAMBIO consola compatible con Nintendo con 1 pad y 2 cartuchos (de 208 y 4 juegos) por 13.000 pesetas o Game Gear (con 13 juegos).
Preguntar por Alberto.
TF:923-402664.

VENDO O CAMBIO Master System II con 1 mando + «Sonic», «Alex Kid», «Rampage» y «Battle Out Run» por sólo 10.000 pesetas. La cambio por Mega Drive con o sin juegos.
Preguntar por David.
TF:964-220009.

QUIERO VENDER o cambiar los siguientes cartuchos de Mega Drive: «Toki», «MegaGames I» y «World of Illusion». Todos ellos están como nuevos. Llamar de lunes a viernes.
Preguntar por Florentino.
TF:981-531266.

CAMBIO «Strider» de Mega Drive por «Fatal Fury» o «Toki». Además, vendo Master System II con 8 juegos, dos mandos y pistola. Lo vendo también por separado. También cambio juegos de Master System por juegos de Mega Drive. Interesados, preguntar por Juan José.
TF:958-552215.

VENDO Master System II con 5 juegos: «Global Gladiators», «Castle of Illusion», «Sonic», «Alex Kid» y «Shadow of the Beast», por 15.000 pesetas. Precio real 34.000 pesetas. O lo cambio por una Super Nintendo.
Preguntar por Enrique.
TF:941-203843.

CAMBIO consola Mega Drive con juegos por Turbografx o Super Nintendo con algún juego interesante. También la vendo por 17.000 pesetas con 11 juegos.
Preguntar por Pedro.
TF:971-565497.

¡¡¡ATENCION!!! vendo Master System II con un mando, «Alex Kid» en memoria y los juegos: «Battle Out Run», «Sonic» y «Rampage», por sólo 12.000 pesetas, o la cambio por Mega Drive con o sin juegos.
Preguntar por David.
TF:964-220009 Llamar por las mañanas.

CLUBS

CLUB MEGA CD para usuarios del CD de Sega y de Mega Drive. Cartas, trucos y hacer amigos. Escribir a Moisés Pérez Camacho, c/Bda. Andalucía-Bloque 11-2º B. 14540 -San Lúcar de Barrameda (Cádiz).

CLUB HOBBY GAMES sólo 100 pesetas al mes. Será increíble. Trucos, carnet, sorteos, etc... no falta nada.
Llama al TF:91-3677915.
Preguntar por Adrián.
No os decepcionaréis.

ME GUSTARIA formar un club para usuarios de Mega Drive y Master System, con la idea de cambiar juegos y trucos.
Preguntar por Fran.
TF:968-264350.

CLUB MEGAGAME sólo para chicos/as de 7 a 11 años. Para Mega Drive y Game Boy. Escribid a: Javier Ortega Serrano, c/Cristobal Colón, 34-3º B. 11201 -Algeciras- (Cádiz).

SI QUIERES una revista consolera japonesa traducida al español, envía 300 pesetas a: Javier Fusté, c/Dr. Vilaseca, 18-3º 5º. 43202 -Reus- (Tarragona)

QUIERO FORMAR un club para Sega, Master System, Nintendo y Game Boy. Cambiaremos trucos y juegos.
Preguntar por Javier.
TF:966-221955.

QUIERO FORMAR un club de Master System y de Mega Drive. Trucos, opiniones, etc... y también para amistad. Si tienes entre 13 y 15 años ¡¡¡ESCRIBEME!!! Fernando Garrido Ferradanes, c/ Vilaseca-Ardán, 39-1º. 36412 -Marín- (Pontevedra).

SOMOS el "JURASSIC CLUB", apto para Mega Drive y Mega CD. Esperamos vuestras divertidas cartas, con trucos y sugerencias.
Mi dirección es: Rafael Moya García, c/Adelfa, 6-3º Pta. 20. 11011 -Cadiz-.

HOLA CONSOLAMANIACOS si os interesa uniros a mi club, llamad al TF:952-789588. Habrá carnet para los que manden fotos, intercambios de trucos, etc...
Preguntar por Pablo.

PASAS DE LO USUAL. Con esos clubs tan... bueno, qué decir. Si quieres algo más, envía tus datos a la <<Secia>> más infernal de la época de la ciencia interactiva. Escribe a: José Fco. Felío Montes, c/Morera, 28-Pª B 2ª Eª. 03203 -Elx- (Alicante).

COMPRA

COMPRO «Street of Rage» de Mega Drive. También compro cartuchera de «Sonic» de Mega Drive, es japonés.
Llama al TF:93-7111625.
Preguntar por Xavi. Sólo Barcelona.

COMPRO caja de Sonic de Master System por el precio de 500 pesetas. Debéis llamar al TF:955-227954.
Preguntar por Manolo.

COMPRO juego «Street of Rage» de Mega Drive, que esté en buenas condiciones. Preguntar por Mario. A ser posible, con caja e instrucciones.
TF:91-6097566.

COMPRO Mega CD 2 por 20.000 pesetas. Si es posible, de Andalucía. Por favor, que esté en buenas condiciones.
Preguntar por David.
TF:955-226749.

COMPRO juego «Micromachines» o «Olympic Games» o «Altered Beast», a un precio de 1.000 ó 2.000 pesetas.
Preguntar por Marcos.
TF:91-4138621.
Sólo Madrid.

COMPRO un Mega CD II con un juego por 30.000 pesetas, y con dos juegos por 35.000 pesetas. Interesados, preguntar por Javi.
TF:987-247165. Llamar de 4:00 a 6:00 horas.

COMPRO «Mortal Kombat» de Master System II por 2.500 ó 3.000 pesetas. Preguntar por Alvaro. Llamar de 4:00 a 6:00 horas de la tarde.
TF:988-527162.

COMPRO juegos de Master System II por 1.000 y 1.500 pesetas, que estén en buen estado. Preguntar por Benjamín. Llamar de 3:00 a 3:30 de la tarde.
TF:94-4905849.

COMPRO el juego «Supaplex» para ordenador Pc 3 1/4 ó lo cambio por juegos de Master System y Mega Drive. Por favor, contestar lo antes posible. Preguntar por Rita.
TF:986-360231.

COMPRO a 3.000 pesetas estos juegos para Mega Drive: «Aladdin», «Bubsy», «Cool Spot», «Tiny Toon», «Puggsy», «Rocket Knight», «Sonic Spinball» y «Turtles Tournament». Preguntar por José.
TF:94-6582126. Llamar de 9:00 a 10:00 horas.

GAME GEAR

CHUCK ROCK

La inteligencia no es una de las virtudes de este troglodita. Será mejor que anotes tú estos passwords:

NIVEL 2: 7GO9M.
NIVEL 3: MN6E3.
NIVEL 4: 84AKC.





ECCO THE DOLPHIN

Ya era hora de que alguien nos dijera cómo ayudar a este delfín a encontrar a su familia. Ahí tienes los códigos para llegar a cada fase.

RIDGE WATER: EKDNN.
OPEN OCEAN: QQEJJ.
COLD WATER: EMFFV.
OPEN OCEAN 2: QKGFG.
DEEP BATTLE: EYHUO.
DEEP BATTLE 2: GJKOL.
CITY OF FOREVER: UGYJS.
CITY OF FOREVER 2: KSKCM.
ORIGEN DEATH: CNOQJ.
DARK WATER: KFOQK.
THE TUVE: MWOWW.
THE MACHINE: WCSYP.
THE VORTEX: YUUGW.





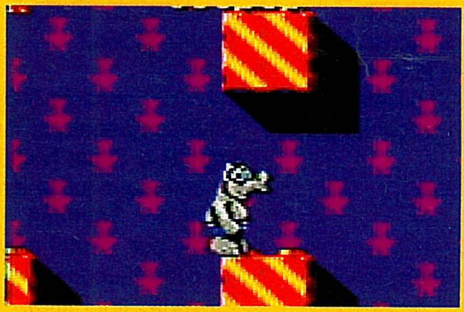
STREETS OF RAGE

Para que tus héroes se conviertan en invencibles y además puedas elegir el número de fase que desees, prueba este truco. Dirígete a la pantalla de opciones y, en el apartado de sonido, selecciona los **tracks 00 y 0011** y hazlos sonar. Después selecciona el **track 11** y, mientras suena, pulsa los botones uno y dos a la vez. En ese momento aparecerán las opciones de invencibilidad y selección de nivel.





OTTIFANTS



Aunque son muy simpáticos, a estos elefantes les cuesta pasar de fase, así que vamos a decirles los passwords para que no tengan ningún problema.

BASEMENT: JYSF.
CONSTRUCTION: AOHT.
OFFICE: PIHE.
JUNGLE: NRCF.

MASTER SYSTEM

ALIEN III

Hay que hacer todo lo posible para acabar con estos desagradables bichos. Selecciona **Configure** en la pantalla de presentación y elige dos jugadores. Entonces comienza el juego y deja que se pierdan todas tus vidas. Ahora regresa a la pantalla de configuración y selecciona **Continue.** Ambos jugadores partirán en ese momento con **vidas infinitas.**





JUNGLE BOOK

Mowgly lo tiene bastante difícil en este juego de plataformas, así que vamos a ayudarle para que pueda pasar de fase sin problemas. Después del primer logo de Disney, presiona **arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha** y **start.** Veréis que en la pantalla de presentación puedes **elegir fase.**



POWER STRIKE





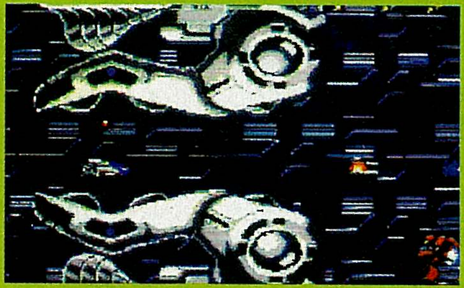


No se puede decir que este juego sea fácil. Desde luego, todo te irá mucho mejor si puedes empezar con unas cuantas vidas más. Pues al comienzo del juego, pulsa **abajo, derecha, abajo, abajo, izquierda, derecha, arriba y derecha, y botón 1, dos veces.** Entonces comenzarás el juego con la interesante cifra de **diez vidas.**

R-TYPE

Si ya estás cansado de que destrocen tu nave una y otra vez, echad un ojo a esto, a ver si os sirve de algo. Cuando llegues al final de una partida, espera a que aparezcan las palabras **Game Over** y rotad el pad de control en el sentido de las agujas del reloj hasta que el número de créditos llegue a doce.

Y por si no lo sabías, en este juego hay una fase secreta. ¿Dónde? Cuando llegues a la fase cuatro, busca una pantalla llena de minas. Verás que en lo alto hay un pequeño hueco. Dirígete hacia él y entrarás en esa **fase secreta.**





ASTERIX

Si la poción mágica no es suficiente, apunta estos passwords para que Asterix pueda pasar de fase sin ningún tipo de problemas.

FASE 2: INSULA.
FASE 3: CONDOR.
FASE 4: VIENNA.
FASE 5: AVALON.
FASE 6: DULCIS.

MAZIN SAGA



Si ya estás cansado de los pequeños enemigos, y sólo quieres luchar contra los guardianes de fase, realiza la siguiente operación: Ve a la pantalla de opciones y selecciona el apartado **"Sound Test"** para colocar el número 18.

Después selecciona el apartado **"Sound Efects"** y coloca el número 72. Vuelve a la pantalla de presentación y pulsa **start.** En ese momento sólo te enfrentarás a los temibles guardianes.

ROBOCOP VS TERMINATOR

¿Estás cansado de utilizar siempre la ametralladora y quieres elegir el arma vosotros mismos? Pues haz lo siguiente: Pausa el juego y presiona B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A, B, entonces se oirán varios disparos de pistola.



Quita la pausa y presiona A, B, C, simultáneamente, y arriba o abajo para cambiar el arma.

COOL SPOT



Para encontrar un menú en el que aparezca todo lo que un jugador puede desear en un juego (vidas ilimitadas, número de créditos, música, memoria, etc) hay que ir a la pantalla de opciones y presionar A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C. Te aconsejamos que no dejes pasar esta oportunidad.

Pero si además buscas otro truco para pasar de nivel, pausa el juego en cualquier momento y presiona A, B, A, C, B, A, C, A, B, C, A, C. En ese momento oirás un leve sonido y aparecerán las palabras **"Level Completed".** Así de fácil.

ROAD RASH 2

Para conseguir una moto que ni siquiera se encuentra en el mercado, y que por supuesto es una auténtica bala llamada Wild Thing, no tienes más que ir a la pantalla de presentación y presionar **arriba, A, C y start.** Espera unos segundos hasta que se oiga un grito como "Yeah". Ahora dispones de una moto capaz de batir todos los records.



TRUCOS

DRIVE

JUNGLE STRIKE



Seguro que estabas deseando conseguir los passwords de las fases de este alucinante juego. Pues bien, no te vamos a dejar con las ganas:

MISION 2: RL6YXVTLZYV.
MISION 3: 9V6HK39W4HS.
MISION 4: XT6DBRV76GG.
MISION 5: VNH3TL6HDB6.
MISION 6: WSDWSCFYVNV.
MISION 7: THCFKV7NLML.
MISION 8: 7GBTMJYK3YJ.
MISION 9: N4SC9WL4SPH.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

¿Qué te parecería si realizaras tú mismo la demo de este juego? Pues es muy sencillo. Comienza el juego y avanza durante un rato. En cualquier momento, pausa el juego y presiona **siete veces arriba, abajo, tres veces izquierda, y derecha.** Si la palabra pausa comienza a parpadear es que el truco ha funcionado.

Presiona reset para que comience el juego y espera hasta que aparezca la demo.

Verás con sorpresa que dicha demo corresponde a la parte del juego que tú has jugado.



ZOMBIES AT MY NEIGHBOURGS

Las innumerables fases de este juego te impiden cazar a todos los zombies, ¿no? Pues toma nota de estos passwords:

FASE 5: CYZQ.
FASE 29: QNKR.
FASE 9: GBRS.
FASE 33: SDHM.
FASE 13: DCFK.
FASE 37: BKVR.
FASE 17: BMLK.
FASE 41: BZPM.
FASE 21: PQBR.
FASE 45: BNYZ.
FASE 25: LLNN.
FASE CREDITO: QSDZ.



CÓDIGOS ACTION REPLAY.
FFFA7 500FF: Ayuda ilimitada para la pistola del jugador 1.
FFFB1 500FF: Ayuda ilimitada para la pistola del jugador 2.
FFFA8 FOOFF: Llaves ilimitadas jugador 1.
FFB2 FOOFF: Llaves ilimitadas jugador 2.

SPLATTERHOUSE 3



Si el miedo te impide avanzar de fase en este terrorífico programa, apúntate estos passwords y... que la suerte te acompañe.

FASE 2: REISOR. FASE 5: ELPOEB.
FASE 3: ETLBUD. FASE 6: LILITH.
FASE 4: TEKROH. FASE 7: GOFMTS.

Y si esto no te ha parecido suficiente, ahí van un par de Códigos de Action Replay:
FFOOB 40005: Vidas ilimitadas.
FFOOB 700E1: Tiempo ilimitado.

MEGA CD

BATMAN RETURNS



Aunque todos conocemos las inmensas posibilidades de Batman, no siempre consigue pasar de fase. Ayúdale con esto:

Vea la pantalla de opciones y selecciona el modo de juego **"Drivin only"**. En ese momento, presiona **izquierda y B** simultáneamente. Después, baja al apartado de dificultad y presiona de nuevo izquierda y B simultáneamente.

Haz esta misma operación con todos los apartados de esta pantalla por orden de arriba a abajo. Si lo has hecho correctamente oirás un timbre sonando. Comienza el juego y cada vez que pulses C pasarás de nivel.





THUNDERHAWK

Para hacer que este helicóptero sea invencible y además no tenga ningún límite de armas, realiza el siguiente proceso:

Cuando comience la primera misión, presiona start, e inmediatamente pulsa **abajo, arriba, derecha, izquierda, y abajo.** Así no hay quien te gane.





DRACULA

El mismísimo Bram Stocker nos ha proporcionado la posibilidad de pasar de pasar. Para ello es necesario introducir el código ALUCARD y esperar a que los bordes de la pantalla se tiñan de blanco. Entonces ve a la pantalla de presentación y presiona:

A + start para el nivel 2.
A + B + start para el nivel 5.
A + B + C + start para el nivel 7.

Y para que no falte de nada, coloca 99 vidas en tu casillero presionando **start, A y start** mientras estás jugando.

SOL FEACE



Para que vuestra nave sea invencible no tienes más que presionar **A, B, C, A, B, C, B, C, B,** en la pantalla de presentación. Dirígete a la pantalla de opciones y presiona A y derecha simultáneamente. A partir de ese momento serás invencible.

ECCO THE DOLPHIN

En este juego todo son sorpresas, y como no podía faltar un menú secreto, al final hemos dado con él. Empieza el juego y pausa cuando Ecco este de cara a la pantalla, es decir, cuando nos esté mirando. Entonces pulsa **derecha, B, C, B, C, abajo, C, y arriba.** Tendrás todo lo necesario para cabar el juego, incluida la posibilidad de elegir fase.



Suscríbete a TODOSEGA

Te quedarás con toda la "clase"



Ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega **(12 números x 350 pesetas = 4.200 pesetas)** recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con esta mega carpeta clasificadora de nuestro puercoespín favorito.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida para las primeras 500 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.

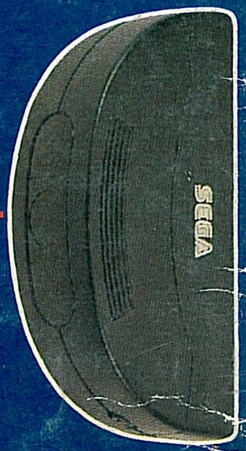
¡6 BOTONES EN ACCION!

SEGA, demostrando otra vez su liderato tecnológico, pone en tus manos cuatro nuevas posibilidades para sacar el máximo partido a tus juegos de Mega Drive y Mega CD. Tres revolucionarios PADS con 6 botones y la excusa para conver[illegible] tu diversión en competición d[illegible] altísimo nivel.
¡ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES!.
Estudialos todos despacio.



REMOTE ARCADE SYSTEM

El nuevo supermando de 6 botones, ¡Ahora sin cable!. Independencia absoluta, libertad de movimientos,... ¡La tecnologia en tus manos! REMOTE SYSTEM ¡el poder de los infrarrojos!.



Además del receptor de señal incluye dos mandos "Remote Control Pad" para los juegos con opción a 2 jugadores.

CONTROL PAD "6 Botones"

Tu PAD de siempre con más posibilidades que nunca: 6 BOTONES, 6. Olvida las combinaciones raras... ¡Realiza tus ataques especiales pulsando un solo botón!. Su manejabilidad, jugabilidad y ligereza hacen de él un elemento indispensable para no volverte loco y terminar con los dedos pasados de vueltas. Podrás ponerlo en acción con pasadas como Eternal Champions, Street Fighter II, Art of Fighting, Davis Cup Tennis,...



Y ADEMAS

ADAPTADOR 4 JUGADORES

Llega un momento en la vida de cualquier consolero en el que el orgullo te pide más. Si controlas por tu cuenta, contra un colega y contra todos de uno en uno... ¡ATREVETE CON TRES! ¡TOMA UN ADAPTADOR DE CUATRO!. Pruébalo con: Wimbledon Tennis, Ultimate Soccer, Gaunlet IV, ...y muchos más que llegarán...



ARCADE STICK "6 Botones"

¡Juega como un auténtico profesional!
6 Botones, disparo automático para cada botón y el mejor joystick para sentirte como en una recreativa.
Su manejabilidad está tan lograda que respeta tu estilo, permitiéndote jugar sujetándolo con la mano, o sobre una mesa.
¡6 BOTONES DE ARCADE!
¿Quién da mas?.



MEGA DRIVE
MEGA-CD
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

Unitros